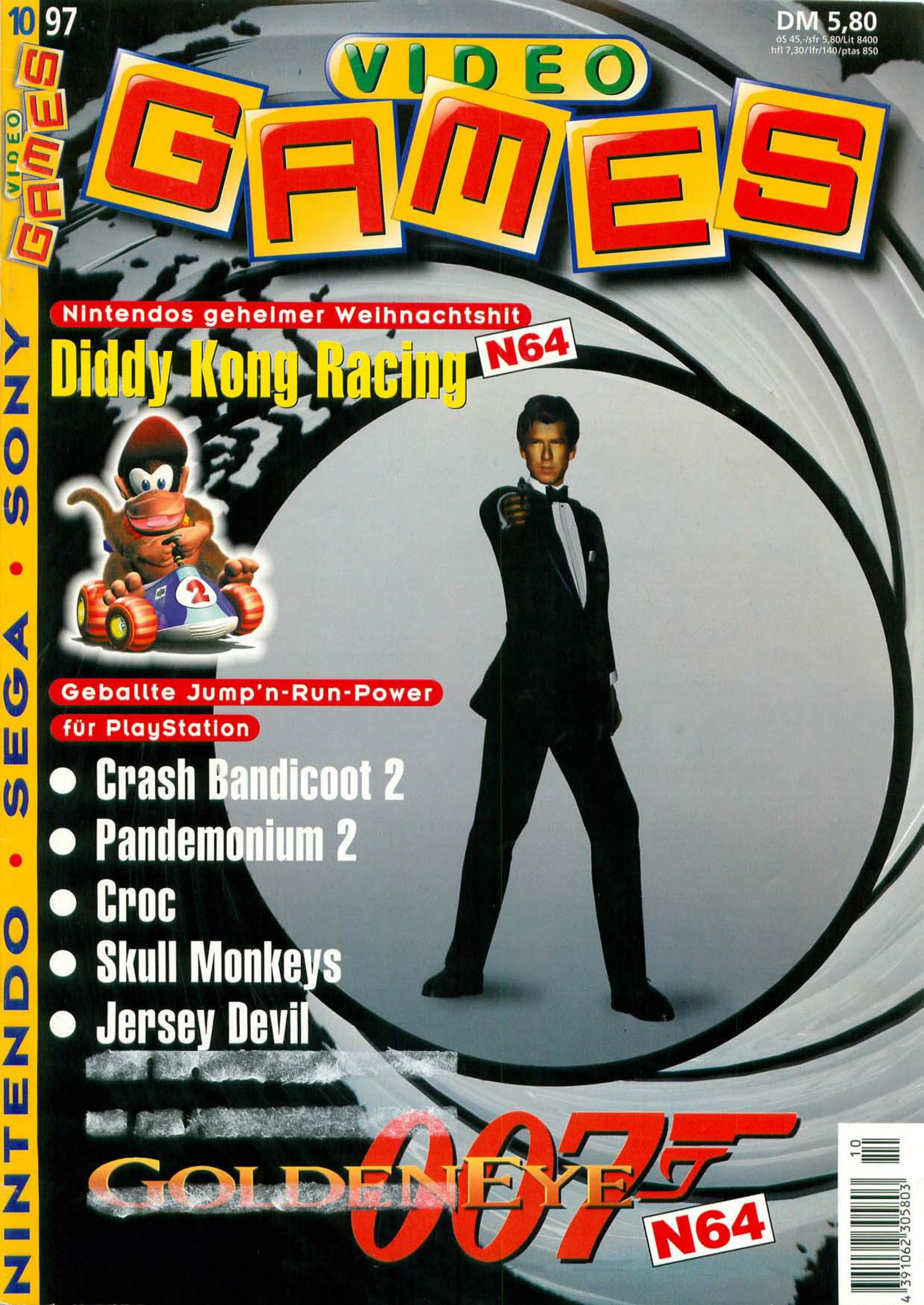


10 97
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr/140/ptas 850
VIDEO GAMES
NINTENDO • SEGA • SONY
Nintendos geheimer Weihnachtshit
Diddy Kong Racing
N64
Geballte Jump'n-Run-Power
für PlayStation
• Crash Bandicoot 2
• Pandemonium 2
• Croc
• Skull Monkeys
• Jersey Devil
GOLDENEYE 007
N64

Sieht aus wie Formel 1.
Klingt wie Formel 1.
Fährt sich wie Formel 1.

Und jetzt riecht es
auch wie Formel 1.

(Hier rubbeln)

Foto: Großer Preis von Ungarn, Hungaroring, 10.8.97

Formel 1 '97: alle Rennstrecken, alle Teams, sämtliche Fahrer, 8 Kameraperspektiven, 2-Spieler-Split-Screen-Modus, wechselndes Wetter, aufregende Boxenstopps, Live-Kommentare von Jochen Mass und Heiko Waßer (RTL), spektakuläre 3-D-Kollisionen. Formel 1 '97 gibt's auf Konsolen exklusiv für PlayStation. Es wird Zeit, Weltmeister zu werden.



TBWA FRANKFURT

Und bewahre uns vor dem BÖSEN!

Am 1. August trat das neue Multimedia-Gesetz in Kraft, das unter anderem die systemübergreifende Indizierung von Software vorschreibt. Das heißt, ein Spiel, das beispielsweise für den PC indiziert wird, gilt gleichzeitig auch für Playstation, Saturn, N64 und alle anderen Plattformen als indiziert. Für die aktuelle VG-Ausgabe hat dies zur Folge, daß wir den geplanten Test von Duke Nukem 3D für Saturn streichen mußten, weil die PC-Version schon seit dem 31.07.96 auf dem Index steht. Die Bundesprüfstelle muß Konvertierungen also nicht mehr überprüfen. Falls ein Hersteller der Meinung ist, sein Spiel unterscheidet sich von der beanstandeten Fassung, kann er es bei der BPS einreichen, die dann gegebenfalls die Indizierung zurücknimmt. Schuldig bis zum Beweis der Unschuld, ich dachte immer, unser Rechtssystem funktioniert andersrum. Es besteht kein Zweifel daran, daß bestimmte Spiele Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden sollten, doch die neue Rechtssprechung nimmt auch erwachsenen Konsumenten jegliche Möglichkeit, sich die Produkte ihrer Wahl zuzulegen. Indizierte Spiele dürfen in der Fachpresse nicht vorgestellt und auch nicht beworben werden, Händler dürfen sie in den Verkaufsräumen nicht ausstellen. Die Softwarefirmen haben keinerlei Möglichkeiten, diese Produkte irgendwie bekanntzumachen, der Kunde kann sich über die neuen Spiele kaum informieren, es entsteht also keine Nachfrage. Das weiß natürlich auch der Händler, der diese Produkte erst gar nicht ins Sortiment aufnimmt. Durch das neue Gesetz wird der Nachschub an indizierten Spielen also radikal abgeschnitten, obwohl jeder Erwachsene das Recht hat, sich diese Spiele zu kaufen. Bevormundung des Bürgers im Namen des Jugendschutzes nenne ich sowas. Im europäischen Ausland beschränkt man sich auf Altersfreigaben auf der Verpackung und überläßt die Verantwortung den Eltern. Nur in Deutschland greift der Staat knallhart durch. Laut dem Grundgesetz findet eine Zensur nicht statt. Schön wärs!

Robert Zengerle

Inhalt

AUF EINEN BLICK

● ● Titelthemen



32

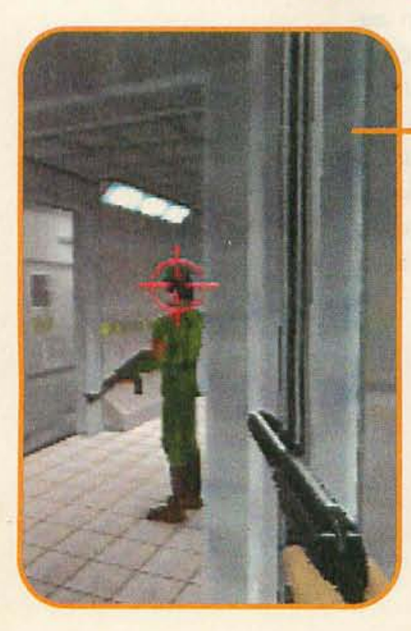
CRASH BANDICOOT 2 (PS): Da isser wieder, Sonys Maskottchen will auch dieses Jahr die Massen durch ausgefeilte Optik und Non-Stop-Action begeistern. Wo die Fortschritte im Vergleich zum Vorgänger liegen, weiß Wolfi im Preview zu erzählen.



14

DIDDY KONG RACING (N64): Gerade erst hatte Nintendo die Verschiebung von Banjo und Conker auf Frühjahr 98 angekündigt, da holen die Groß-ostheimer mit Diddy Kong Racing noch einen Trumpf aus dem Ärmel. Ob der Joker auch sticht? Lest den Bericht von der IFA.





84

GOLDENEYE (N64): Der genialste 3D-Shooter mit knallharter Action und intelligentem Gameplay im Test!

92

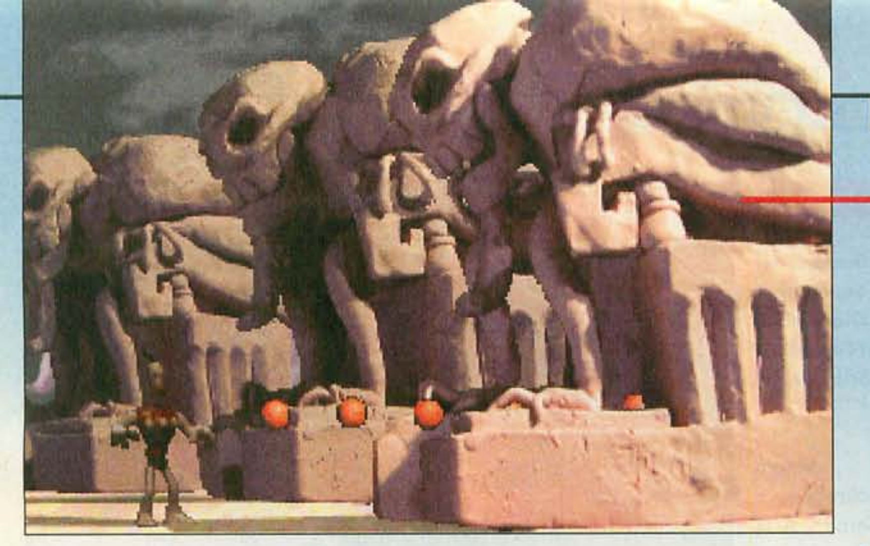
NHL BREAKAWAY '98 (PS): Mit einem Schlag zieht Acclaims erste Eishockey-simulation klar an den Konkurrenten von EA, Sony und Virgin vorbei.



NEWS

18

LAMBORGHINI (N64): Die Entwickler von Lamborghini 64 haben sich entschlossen, das Spiel noch etwas aufzupeppen, über die zusätzlichen Features informieren wir Euch im Preview.



21 SKULL MONKEYS (PS): *Bei der relativ kleinen Firma Neverhood wird momentan an einem der verrücktesten Jump'n Runs des Jahres gearbeitet. Die Entwickler haben sich schon an Projekten wie Earthworm Jim und Aladdin bewährt. Grund genug für uns, die Jungs in Kalifornien zu besuchen, um Euch einen Eindruck zu vermitteln, was Doug TenNapel und sein Team da zusammenbraut. Der Ausflug hat sich gelohnt, denn Skull Monkeys gehört momentan zu unseren absoluten Favoriten, wie Ihr im exklusiven Preview erfahrt.*

100 TOTAL DRIVIN (PS): *Überraschend gut hat Oceans Rennspiel im Test abgeschnitten, und das nicht nur, weil Ralph endlich mal einen 911er per Joypad steuern durfte.*

TIPS + TRICKS

RUBRIKEN

WETTBEWERB



26 NUCLEAR STRIKE (PS): *EAs populäre Strike-Serie erlebt inzwischen schon die dritte Fortsetzung und endlich scheinen die Entwickler die 32-Bit-Hardware in den Griff zu kriegen. Flüssiges Scrolling, jede Menge neuer Fahrzeuge und coole Videosequenzen werden auch Euch begeistern.*

88 CROC - THE LEGEND OF GOBBOS (PS): *Hohe Erwartungen setzt EA in Croc, von Mario 64 für Playstation war die Rede. Warum Croc die Ansprüche nicht erfüllt und uns enttäuscht hat, erfahrt Ihr im Test.*

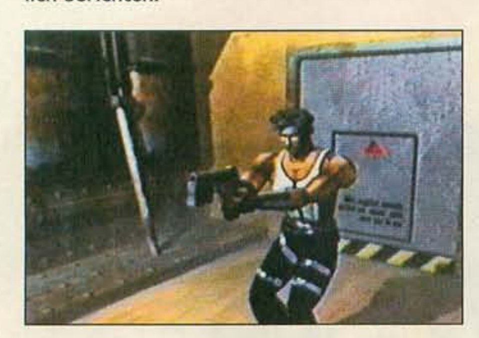
62 RAPID RACER (PS): *Sonys feuchter Rennspaß biegt in die Zielgerade ein, unsere Preview-Version hatte nur noch kleinere Macken, die hochauflösende Grafik und zahlreichen Spielmodi waren aber schon ganz ansprechend.*

TEST



Hybrid Heaven N64

Konamis erste Hard Boiled Action fürs Nintendo 64 kommt Anfang nächsten Jahres in Japan auf den Markt. Doch gekämpft wird in **Hybrid Heaven** nicht nur mit Waffen. In Nahkampfsituationen könnt Ihr Gegner, ähnlich wie in einem Beat`em Up, per Tastenkombination mit bloßen Händen ausschalten. Welche sonstigen Features das Spiel noch bietet, werden wir Euch demnächst ausführlich berichten.



Chocobo`s Mystical Dungeon PSX



Chocobo`s Mystical Dungeon ist ein Rollenspiel für Core User

Squares nächstes Projekt richtet sich wieder an die hartgesottenen Rollenspieler. **Chokobo`s Mystical Dungeon** ist eine "Kopie" jenes Titels, der sich vor ca. eineinhalb Jahren unter dem Namen **Shiren The Vagabond** in Japan zu einem ein Hit entwickelte. Dessen Produzent agierte nun als Berater von Square und tauchte das Ganze in ein **Final Fantasy**-typisches Umfeld. Ihr startet in der Rolle eines Chocobo-Vogels aus einer Stadt zu einem Ausflug in ein Dungeon, wobei Euer Hauptziel darin besteht, die Monster (ebenfalls bekannte Gesichter) auszuschalten, die seit geraumer Zeit die Gegend unsicher machen. Das Besondere am Spielsystem ist, daß Ihr Eure gesammelten Erfahrungspunkte verliert und wieder auf Lv. I zurückgesetzt werdet, wenn Ihr einmal das Dungeon verlassen habt. Auch die Map wird jedes Mal neu generiert, so daß Ihr stets mit Überraschungen rechnen müßt. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Weihnachten `97.

Grandia Sega Saturn

Rollenspiel der Superlative: Grandia soll Final Fantasy VII die Stirn bieten.

Mit diesem Rollenspiel will Game Arts mindestens so erfolgreich sein wie Square mit **Final Fantasy VII** (PS). Lange genug haben sie ja daran gearbeitet, denn die Entwicklung begann vor drei Jahren, noch bevor überhaupt ein Saturn erschienen war. Bezüglich des Spielsystems scheint es auf den ersten Blick zumindest keine nennenswerten Unterschiede zwischen den beiden Titeln zu geben. **Grandia** spielt in einer märchenhaften Fantasiewelt, in der mittelalterliche Schwertkämpfe eine ebenso große Rolle spielen, wie Luftduelle mit Flugzeugen. Die Grafik basiert komplett auf Polygonen, und die Perspektiven dürfen innerhalb der Stages gewählt werden. Bei Kämpfen schaltet die Ansicht um, wobei die Moves per Knopfdruck ausgeführt werden. Ähnlich wie in **Final Fantsy VII** existiert hier ebenfalls ein Zeitbalken, der die Reihenfolge des Schlagabtausches bestimmt.

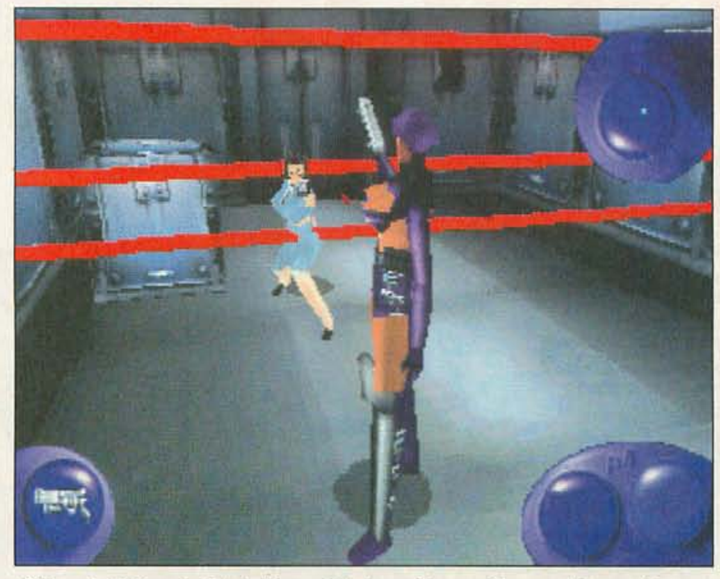
Auto Destruct PlayStation



Mit einem Superauto veranstaltet Ihr Straßenfeten in ganz Amerika. Aber auch die Gegner schießen sich ohne Rücksicht ihren Weg frei.

Auf den Straßen geht es heiß zu, vor allem, wenn man sich in den USA befindet. Irrwitzige Verfolgungsjagden per Automobil sind an der Tagesordnung – zumindest in Filmen und Videospielen. In der Rolle eines standhaften Polizisten sollt Ihr in Electronic Arts`**Auto Destruct** von nun an für Ordnung sorgen. Am Steuer eines futuristischen "Knight Rider"-Verschnitts verfolgt Ihr Bombenleger, Verkehrssünder und korrupte Kollegen durch die Straßen von Großstädten wie beispielsweise New York oder San Fransisco. Dabei dürfen leichte bis schwere Waffen eingesetzt werden – bis hin zu ferngelenkten Raketen, denn die Gegner tun es ebenso.

Pax Corpus PlayStation



Söldnerin Kalhee hat jede Menge Tricks auf Lager. Sie versteht es, sich sowohl mit der Faust als auch mit Waffen durchzusetzen.

Von Cryo Interactive erscheint in Kürze ein 3D-Action-Adventure, das vor allem für **Resident Evil**- und **Tomb Raider**-Freunde interessant sein wird. In **Pax Corpus** steuert Ihr in einer dreidimensionalen Polygonwelt die Kopfgeldjägerin Kahlee und versucht, hinter die Machenschaften der Dunkel-Organisation Alcyon zu kommen. Insgesamt 40 Level stehen bereit, in denen Ihr Eure Kampf- und Waffenkünste zum Besten geben dürft. Zumindest scheint Khalee über ein besseres Waffenarsenal als ihre polygonen Konkurrentinnen zu verfügen, denn sie hantiert im Laufe des Spiels mit sieben unterschiedlichen Geräten, u.a. sogar mit einem Zeit-Manipulations-Apparat womit Ihr die Zeit einfrieren könnt. Nach den Bildern zu urteilen, verspricht dieser Titel einige hitzige Stunden voller Agentenintrigen und Action.

Atlantis Sega Saturn

Ebenfalls von Cryo erscheint eine Umsetzung ihres PC-Adventures **Atlantis**. Hierbei begebt Ihr Euch zurück in eine Zeit, in der dieser Kontinent eine führende Position in den Bereichen Technologie, Kultur und Macht inne hatte. Als "Gefährte der Königin" durchlebt Ihr in bester **Myst**-Manier ein phantastisches Abenteuer, wobei die Grafik nicht aus Standbildern, sondern aus fließend laufenden 3D-Polygonen in Render-Qualität besteht.



Interaktiver Plausch in Atlantis.

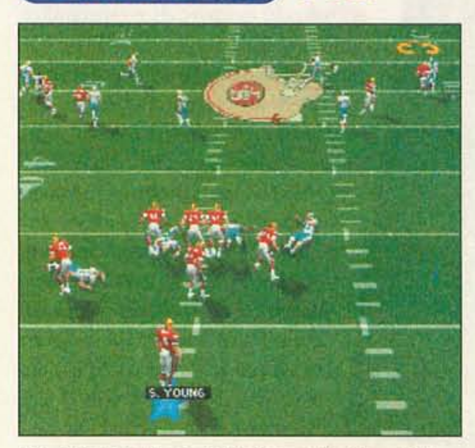
Street Fighter II V Anime

Seit kurzem sind die ersten acht Folgen der japanischen Street Fighter Anime-Serie nun auch mit deutschen Untertiteln erhältlich. **Street Fighter II V** umfaßt insgesamt 29 Folgen und erzählt die komplette Geschichte unserer Helden Ryu, Ken und Chun Li, von ihrem Zusammentreffen bis zum Showdown mit Erzfeind Bison. Die limitierte **Box Edition Vol.1** mit insgesamt 240 Minuten Spielzeit ist bereits vergriffen, die beiden Video-Teile à vier Episoden gibt es jedoch auch einzeln zu kaufen. Für Anfang November ist die **Box Edition Vol.2** geplant. Bei Fragen oder Direktbestellung könnt Ihr Euch an die Anime-Versandfirma A.C.O.G. Tel 02661-949470 wenden.



Endlich: Street Fighter II V mit deutschen Untertiteln. Die Serie umfaßt insgesamt 29 Folgen und wird auf acht Kasetten erscheinen.

Madden `98 PSX



Ein Spiel für Football-Puristen: Madden NFL Football `98 bietet neben aktuellen Spielerdaten auch einige neue Features.

Madden-Freunde können aufatmen. Auch dieses Jahr beschert uns Electronic Arts eine weitere Folge aus ihrer bekannten Football-Serie. **Madden `98** wartet auch diesmal mit den aktuellsten Spielerdaten aus der NFL-Profiliga und erlaubt Euch sogar, selbst in die Rolle eines Schöpfers zu schlüpfen. So lassen sich bis zu acht Fantasie-Spieler kreieren und in die laufende Saison integrieren. Modifizierungen im Menüsystem wie z.B. die Möglichkeit, auch während des Spiels die Fronten zu wechseln, sollen die Spielbarkeit steigern. Erwartungsgemäß dürften wir Ende des Jahres mit dem Release rechnen können. *tet*

VERANSTALTUNGS-TIPS

Absolute Control

Am **2.November** findet in **Gelsenkirchen** die **Absolute Control Videogame Championship `97** statt. Hier werden Turniere mit **Tekken2, wipEout 2097** und Micromachines V3 ausgefochten. Für die Gewinner der jeweiligen Turniere winken folgende Hauptpreise.

Tekken2:
Spielebibliothek+Hardwareerweiterungen im Wert von ca. 2000 Mark

wipEout 2097:
16:9 Fernseher+Airbrush-Playstation+Linkkabel im Wert von ca. 2000 Mark

Micromachines V3:
Exklusive Benutzung einer Kartbahn inkl. Karts im Wert von ca. 2000 Mark

Bei Fragen könnt Ihr Euch an die Firma Mindbase unter der Nummer Tel/Fax 0209-33400 wenden.

Computer `97

Von **14. bis 16.November** öffnet in Köln die **Computer `97** ihre Pforten. Zahlreiche Vertreter aus den Bereichen Computer, Multimedia und Spiele stellen auf dem Kölner Messegelände ihre Produkte aus, wobei neben Information und Unterhaltung auch die Möglichkeit des direkten Einkaufs geboten wird. Mehr Infos gibt`s unter der Telefonnummer 0201-8954066 oder über Internet – http://www.computer97.de

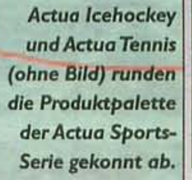
SOFTGOLD Special

Da in Europa außerhalb Englands kaum Spiele produziert werden, haben wir die Einladung des größten deutschen Republishers, der unter anderem auch Gremlin, SCI und LucasArts auf dem deutschen Markt vertritt, angenommen und uns vor Ort über die neuesten Produkte informiert.



Alles besser: Engine, Animationen und Künstliche Intelligenz.

Der Nachfolger von ran Soccer erscheint diesmal unter dem Originalnamen Actua Soccer.



Actua Icehockey und Actua Tennis (ohne Bild) runden die Produktpalette der Actua Sports-Serie gekonnt ab.



Schön texturierte 3D-Landschaften erfreuen das Auge bei Actua Golf 2. Vier neue Kurse sind allerdings nicht gerade üppig.



Die tollen Spieleranimationen unterscheiden sich deutlich vom Vorgänger. Steuerungstechnisch bleibt alles beim alten.

Softgold existiert als eigenständige Firma seit 1985 und gehört zur Funsoft Holding, die sich mittlerweile zu einem absoluten „Big Player" im europäischen Spielebusiness gemausert hat. Eigentlich mehr dem PC-Sektor verschrieben, kennen Videospieler das Firmenlogo zumindest seit Veröffentlichungen, wie *Burning Road*, *Loaded*, *Rebel Assault 2* oder *Player Manager*. Zum Firmenimperium gehören hauptsächlich Vertriebsfirmen, wie ABC, Rushware oder T.H.E Games (verantwortlich für den Vertrieb aller Nintendo-Produkte in Großbritannien, inklusive Hardware), aber auch Publisher, wie Greenwood und Rainbow Arts. Beteiligungen bei Gremlin Interactive und SCI, zwei der größten unabhängigen englischen Entwickler, festigen Funsofts Position als Spieleherausgeber. Softgold kommt in der Firmenhierarchie der Part des „Schatzsuchers" zu. Auf Spielemessen wird Kontakt zu ausländischen Herstellern geknüpft, die ihre Spiele in Europa bzw. Deutschland aufgrund von mangelndem Know How, fehlender Vertriebsinfrastruktur oder weil diese einfach zu klein sind, nicht alleine an den Mann bringen könnten. Softgold übernimmt dabei gleichzeitig die Lokalisierung, Übersetzung der Menüs, Produktion und das Marketing. Die Testabteilung in Kaarst bei Düsseldorf steht in direktem Kontakt mit den jeweiligen Programmierteams und kann jederzeit Verbesserungsvorschläge machen und so die Qualität der Spiele mit beeinflussen. Gerade ist auf diesem Wege VMX Racing von Playmates bei uns erschienen. Innerhalb der nächsten Monate folgen zehn weitere Titel von Toka, LucasArts, American Technos und Gremlin.

Actua Golf 2

Als neues Mitglied in Gremlins Actua Sports-Reihe wird diesen Monat zuerst ein Actua Golf-Upgrade erscheinen (Actua Icehockey und Actua Tennis waren noch zu unfertig, um hier seperat erwähnt zu werden). Da es wieder nicht zu einer offiziellen PGA-Lizenz gereicht hat, müßt Ihr Euch erneut mit am Reißbrett entstandenen Phantasiekursen begnügen. Diesmal protzt Actua Golf aber mit vollständig texturierten 3D-Umgebungen. Satte 3000 verschiedene Kommentare sorgen für extreme Realitätsnähe. Noch nie haben die Sprecher eines Sportspiels so wenig genervt, wie hier. Außer vier neuen Kursen und neu aufgezeichneten Bewegungsabläufen der Golfer (natürlich mit Motion Capture erstellt) wird im Prinzip die übliche Hausmannskost geboten, die auch bei allen anderen Golfspielen auf dem Markt zu Hause ist (Actua Golf 2, PlayStation, September, 100 Mark).








Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.





Spannung bis zum Abwinken.



Mit 770 PS in die Reifenstapel.



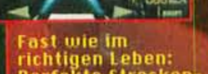
Taktik und Technik auf Tastendruck.







Vertrieb Konami
069/95081222



Laut und in Farbe: Soundeffekte und Darstellungen.

Fast wie im richtigen Leben: Perfekte Strecken-Simulation.

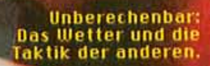


Deine schärfsten Gegner: Die schnellsten Fahrer der Welt.





Einsteigen und losfahren: 22 verschiedene F1-Boliden.



Unberechenbar: Das Wetter und die Taktik der anderen.



SOFTGOLD Special

Da in Europa außerhalb Englands kaum Spiele produziert werden, haben wir die Einladung des größten deutschen Republishers, der unter anderem auch Gremlin, SCI und LucasArts auf dem deutschen Markt vertritt, angenommen und uns vor Ort über die neuesten Produkte informiert.

Actua Icehockey und Actua Tennis (ohne Bild) runden die Produktpalette der Actua Sports-Serie gekonnt ab.



Alles besser: Engine, Animationen und Künstliche Intelligenz.

Der Nachfolger von ran Soccer erscheint diesmal unter dem Originalnamen Actua Soccer.

Schön texturierte 3D-Landschaften erfreuen das Auge bei Actua Golf 2. Vier neue Kurse sind allerdings nicht gerade üppig.

Die tollen Spieleranimationen unterscheiden sich deutlich vom Vorgänger. Steuerungstechnisch bleibt alles beim alten.

Softgold existiert als eigenständige Firma seit 1985 und gehört zur Funsoft Holding, die sich mittlerweile zu einem absoluten „Big Player" im europäischen Spielebusiness gemausert hat. Eigentlich mehr dem PC-Sektor verschrieben, kennen Videospieler das Firmenlogo zumindest seit Veröffentlichungen, wie *Burning Road, Loaded, Rebel Assault 2* oder *Player Manager.* Zum Firmenimperium gehören hauptsächlich Vertriebsfirmen, wie ABC, Rushware oder T.H.E Games (verantwortlich für den Vertrieb aller Nintendo-Produkte in Großbritannien, inklusive Hardware), aber auch Publisher, wie Greenwood und Rainbow Arts. Beteiligungen bei Gremlin Interactive und SCI, zwei der größten unabhängigen englischen Entwickler, festigen Funsofts Position als Spieleherausgeber. Softgold kommt in der Firmenhierarchie der Part des „Schatzsuchers" zu. Auf Spielemessen wird Kontakt zu ausländischen Herstellern geknüpft, die ihre Spiele in Europa bzw. Deutschland aufgrund von mangelndem Know How, fehlender Vertriebsinfrastruktur oder weil diese einfach zu klein sind, nicht alleine an den Mann bringen könnten. Softgold übernimmt dabei gleichzeitig die Lokalisierung, Übersetzung der Menüs, Produktion und das Marketing. Die Testabteilung in Kaarst bei Düsseldorf steht in direktem Kontakt mit den jeweiligen Programmierteams und kann jederzeit Verbesserungsvorschläge machen und so die Qualität der Spiele mit beeinflussen. Gerade ist auf diesem Wege VMX Racing von Playmates bei uns erschienen. Innerhalb der nächsten Monate folgen zehn weitere Titel von Toka, LucasArts, American Technos und Gremlin.

Actua Golf 2

Als neues Mitglied in Gremlins Actua Sports-Reihe wird diesen Monat zuerst ein Actua Golf-Upgrade erscheinen (Actua Icehockey und Actua Tennis waren noch zu unfertig, um hier seperat erwähnt zu werden). Da es wieder nicht zu einer offiziellen PGA-Lizenz gereicht hat, müßt Ihr Euch erneut mit am Reißbrett entstandenen Phantasiekursen begnügen. Diesmal protzt Actua Golf aber mit vollständig texturierten 3D-Umgebungen. Satte 3000 verschiedene Kommentare sorgen für extreme Realitätsnähe. Noch nie haben die Sprecher eines Sportspiels so wenig genervt, wie hier. Außer vier neuen Kursen und neu aufgezeichneten Bewegungsabläufen der Golfer (natürlich mit Motion Capture erstellt) wird im Prinzip die übliche Hausmannskost geboten, die auch bei allen anderen Golfspielen auf dem Markt zu Hause ist (Actua Golf 2, PlayStation, September, 100 Mark).

Explosive Racing ist der Nachfolger zu Burning Road. Das abgedrehteste Vehikel ist der Truck links.

In Herc's Adventure geht voll die Toga-Party ab: Ihr trefft Minotaurus, Zyklopen und den Gott der Unterwelt

Ob die Titti-Girls dem Spiel wohl zu Ehre und Ruhm verhelfen?

V-Ball

Bislang hat es noch keine Firma verstanden, ein annähernd vernünftiges Volleyballspiel für irgendeine Konsole umzusetzen. Ob gerade American Technos dieses Kunststück vollbringen wird, ist mehr als zweifelhaft. Die uns präsentierte Version, an der sich hoffentlich noch einiges bis zum Release ändern wird, hinterließ einen kläglichen Eindruck. Die zehn verschiedenen Teams, bestehend aus je zwei Spielern sind zwar bunt zusammengewürfelt (z.B. Fußballspieler, Ninja-Kämpfer und Schönheitsköniginnen), „ähneln" aber laut Softgolds Presseinfo „den Spielfiguren aus Tekken 2" und „sind in der Lage eine Vielzahl von Bewegungen auszuführen". Jedes Team besitzt überdies unterschiedliche Secret und Special Moves. Ihr steuert immer beide Spieler eines Teams. Per Knopfdruck wechselt man zwischen den zweien hin und her. Ob es einen Vierspielermodus geben wird, ist ungewiß. (V-Ball, PlayStation, Oktober, 100 Mark).

Herc's Adventure

In diesem humorvollen, rätsellastigen LucasArts-Action-Adventure, das stark an Goof Troop (SNES) erinnert, spielen Herkules und seine Freunde Atlanta und Jason die Hauptrolle. Alleine oder gleichzeitig zu zweit müßt Ihr Persephone, die Göttin der Fruchtbarkeit aus den Klauen des Hades befreien, weil Griechenland sonst zur Wüstenei verkommt (Herc's Adventure, PlayStation/Saturn, Oktober, 100/110 Mark).

Judge Dredd

Die Bilder rechts sprechen eigentlich bereits für sich. Als Joe Dredd, ausgestattet mit großem Kaliber, räumt Ihr in Mega City 1 alleine oder zu zweit ordentlich auf bzw. ab. Dieser 3D-Shooter besteht aus vier Welten und insgesamt 15 Leveln. Dank der schönen Render-Hintergründe macht JD optisch mehr her, als die gleichnamige Acclaim-Version. *ds*







1,5



90 %


87 %





87 %

Aber der Chef ist nicht der einzige:







Gefräßige Slogs warten. Riesige Scrabs lauern. Gemeine Para

Diddy Kong Racing

Erwischt Ihr an dieser Stelle den Beschleunigungspfeil rechts, habt Ihr drei Plätze wett gemacht.

Dank der exzellenten Steuerung könnt Ihr völlig easy 90-Grad-Drehungen vollführen.

Was niemand wußte: Rare arbeitet außer an Conker's Quest und Banjo Kazooie noch an einem dritten N64-Projekt auf Hochtouren, und das schon seit zwei Jahren! Als die Bombe dann auf der IFA '97 platzte, kam unsereiner aus dem Staunen gar nicht mehr raus. Fakten, Fakten und noch mehr Fakten.

Rare nutzt durch eine neue Echtzeit-Programmiertechnik die Grafikfähigkeiten des N64 noch besser aus.

Laut ersten Statements aus Großbritannien hat **Rare** Diddy Kong Racing deshalb noch nie auf irgendwelchen Spielemessen vorgestellt, weil bei diesem Spiel erstmals deren selbst erfundene **"Real-Time Dynamic Animation Technology"** (erklären wir Euch noch genauer im nächsten Heft) zum Einsatz kommt und man die neugierigen Blicke der Konkurrenz extrem gefürchtet hat. Da der zu erwartende Mega-Hit inzwischen so gut wie fertig ist, wurde der Vorhang in Berlin Anfang September endlich gelüftet. Ausgerüstet mit zehn Vorversion-Modulen, die jeweils durch eine Art speziellen XXL-Keuschheitsgürtel mit der N64-Konsole verbunden waren, damit ja kein Unbefugter Hand an das geheiligte Juwel legt, schritten Nintendos PR-Menschen zur **Weltpremiere**. Daß ein Spiel, noch dazu solch ein wichtiger Titel, erstmals **in Deutschland** der breiten Öffentlichkeit vorgestellt wird, ist eigentlich an sich schon eine kleine Sensation. Das Spiel selbst natürlich auch. Wer auf Anhieb meint, DKR sei nur ein Mario Kart-Klon bzw. Diddy Kart, der irrt gewaltig. Im **Rennmodus** könnt Ihr zwar ähnlich wie bei Mario Kart auch zu viert gegeneinander antreten und um die Pole Position kämpfen sowie versuchen Euch im **Battle Mode** gegenseitig auszutricksen, im **Abenteuermodus** verhält sich das Ganze jedoch ein wenig anders. Hier fahrt Ihr alleine gegen sieben Computergegner. Euer Ziel ist es, in jedem Kurs Erster zu werden, da Ihr nur dann einen der begehrten goldenen Ballons bekommt. Je mehr **goldene Ballons** Ihr nach Hause bringt, desto mehr neue Kurse (die Angaben in den verschiedenen Presseerklärungen schwanken zwischen insgesamt 20 bis 28 Kursen) stehen in beiden Spielmodi zur Verfügung. Habt Ihr auf sämtlichen Kursen im Abenteuermodus den ersten Platz belegt, geht es in die zweite Runde, **"Silver Coin Race"** genannt. Auf jeder Strecke tauchen an verschiedenen Stellen insgesamt sechs silberne Münzen auf, die eingesammelt werden müssen, während Ihr so ganz nebenbei natürlich trotzdem noch das Rennen gewinnen solltet. Nach fünf Kursen taucht jeweils zwischendurch ein Boß-Gegner auf. Um die nächsten fünf Kurse freizuschalten, müßt Ihr z.B. einmal einen Flugsaurier beim Hindernisrennen schlagen (ähnlich wie das Wettrennen mit Yoshi bei Mario 64) oder an anderer Stelle gegen einen Pinguin beim Abfahrtsrennen siegen, jeweils in einer eigenen Boß-Stage oder besser gesagt auf einem Boß-Kurs. Pro Sieg verdient Ihr Euch ein Teil eines Amuletts. Ist das Puzzle mit den verschiedenen Amulettstücken schließlich zusammengesetzt, steht Ihr dem schweinischen Gebieter über das verzauberte Märchenreich, **Whizz Pig**, gegenüber.

Vor jedem Rennen könnt Ihr den Fahrer bzw. das Fahrzeug wechseln. Als Fahrer stehen zwei altbekannte Charaktere (Äffchen **Diddy** und **Krush** der Kremling), zwei neu-



Vier Spieler können auch im Battle Modus gegeneinander kämpfen.

Ballons funktionieren hier wie die Fragezeichen bei Mario Kart.

Das Entzücken kennt kaum Grenzen, daher sind die Vorversionen gut gesichert.

Direkt vor Conker seht Ihr Drumstick, den Hahn. Er ist einer der beiden versteckten Fahrer.

Für die Ritter der Lüfte erweisen sich Raketen als besonders effektive Waffe.

bekannte Tiere (**Banjo** der Bär und **Conker** die Eichkatze) sowie vier absolut frei erfundene Knuddelhelden (Tigerbaby **Timber**, **Tiptup** die Schildkröte, **Pipsy** die Maus und **Bumper** der Dachs) zur Auswahl. Auf welche Art man sich die zwei versteckten Fahrer, **Drumstick** (ein eitler Gockel) und **TT** (ein Wecker) unter den Nagel reißt, erzählen wir Euch im Preview in der nächsten VG - wir wissen's nämlich selbst noch nicht. Wie auf den Bildern unschwer zu erkennen ist, gibt es drei verschiedene Fahrzeugtypen, nämlich Luftkissenboote, Karts und Flugzeuge, die völlig beliebig auf jedem Kurs eingesetzt werden dürfen. Je mehr Bananen Ihr während der Fahrt einsammelt, desto mehr kommt Euer Gefährt auch auf Touren. Möchtet Ihr während der Fahrt das Fahrzeug wechseln, müßt Ihr nach dem Taj-Symbol Ausschau halten, dort kurz anhalten und per Z-Trigger die **Hupe** betätigen. Daraufhin erscheint **Taj**, ein blauer Elefant im Fakir-Look, der so eine Art guter Geist (wie bei Aladdin) darstellt und Euch (fast) jeden Wunsch erfüllt. Die Ballons auf der Strecke entsprechen den Fragezeichen aus Mario Kart. Es gibt fünf verschiedene Extras (Pilz, Unverwundbarkeit, Raketen, Öllache und Magnet). Indem Ihr drei mal hintereinander einen Ballon der gleichen Farbe erwischt, läßt sich die entsprechenden "Waffe" auch aufpowern. So könnt Ihr zum Beispiel normale Missiles (entsprechen der Wirkung eines grünen Panzers) durch gezielte Ballonsuche in Homing Missiles (funktionieren wie rote Panzer) verwandeln. Ansonsten beinhaltet das 128-Megabit-Modul eine Fülle interessanter neuer Ideen, sowie eine Mixtur aus altbewährten Features (Beschleunigungspfeile, Abkürzungen, etc.). Für 130 Märker soll der Spaß bereits im Spätherbst zeitgleich in Amerika und Europa auf den Markt kommen. Da seid Ihr baff, oder?!? *ds*

Wer nicht so arg auf niedliche Fahrer steht, ist mit Krush dem Kremling gut beraten.



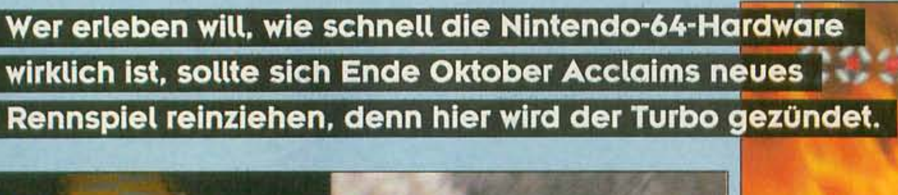
Im Dreispielermodus wird in Fenster No. 4 der Kurs aus der Vogelperspektive gezeigt.

INFO

System:	N64
Name:	Diddy Kong Racing
Genre:	etwas anderes Rennspiel
Hersteller:	Nintendo

Geplanter Erscheinungstermin:
November 1997

Extreme-g



Wer erleben will, wie schnell die Nintendo-64-Hardware wirklich ist, sollte sich Ende Oktober Acclaims neues Rennspiel reinziehen, denn hier wird der Turbo gezündet.

Die Lichteffekte der Lavastrecke kommen in Bewegung viel besser zur Geltung.



Altes Problem beim Vier-Spieler-Mode: Das Fenster ist zu klein.

Zu zweit läßt sich Extreme-g ganz ordentlich fahren.

Links unten seht Ihr die Anzeige für Euren Schild und Euren Turbo.

Acclaim mußte in den letzten zwei Jahren harte Zeiten überstehen. Während es der deutschen Tochter prächtig geht, meldete das amerikanische Büro erst kürzlich wieder Verluste in dreistelliger Millionenhöhe. Langsam scheint sich Acclaim aber selbst aus dem Graben zu ziehen, denn gegenwärtig arbeiten drei erstklassige Entwicklungsteams an vielversprechenden Objekten: Iguanas **NFL Quarterback Club** für N64 soll in den Staaten ein Millionenseller werden. Sculptured Software hat gerade erst die zur Zeit beste Eishockey-simulation auf die Beine gestellt und weckt Hoffnungen auf ein ähnlich gutes **NBA Jam '98**. Probes Foresaken hat schon viele Vorschußlorbeeren erhalten und **Extreme-g** könnte in Europe der N64-Weihnachtshit werden. Wir durften eine 80%-Version anspielen und schon die hat uns von den Socken gehaut. Was hier an Geschwindigkeit abgeht, läßt alle anderen Rennspiele vergessen. **Extreme-g** zu **wipEout** ist im Vergleich wie ein Ferrari zu einem Käfer. Trotz des unglaublich schnellen Spielablaufs leidet die sehr detaillierte Grafik in keinster Weise. Der Spielaufbau mit zehn Bikes (davon zwei geheim) und insgesamt zwölf Kursen, von denen Ihr zu Beginn nur vier anwählen dürft sowie zahlreichen Spielmodi, hält Euch auch längerfristig bei der Stange. Auf Seite 17 stellen wir Euch schon mal alle Bikes und Power-Ups vor, denn dafür bleibt beim ausführlichen Test in der nächsten VG kein Platz übrig. Extreme-g soll schon am 30. Oktober in den Läden stehen. Besorgt Euch ein Controller Pak zum speichern, schließt Euer N64 an die Stereoanlage an und warnt den Nachbarn schon mal vor, denn die coolen Dancetracks werden Euch umhauen. rz



Apollyon



Beschleunigung:	6
Geschwindigkeit:	5
Kurvenverhalten:	2
Schild:	1
Waffe:	9

Mooga



Beschleunigung:	0
Geschwindigkeit:	5
Kurvenverhalten:	6
Schild:	9
Waffe:	2

Grimace



Beschleunigung:	8
Geschwindigkeit:	5
Kurvenverhalten:	2
Schild:	7
Waffe:	0

Rana



Beschleunigung:	1
Geschwindigkeit:	8
Kurvenverhalten:	4
Schild:	3
Waffe:	7

Jolt

Beschleunigung:	1
Geschwindigkeit:	7
Kurvenverhalten:	4
Schild:	3
Waffe:	0

Maim



Beschleunigung:	7
Geschwindigkeit:	4
Kurvenverhalten:	3
Schild:	0
Waffe:	9

Khan

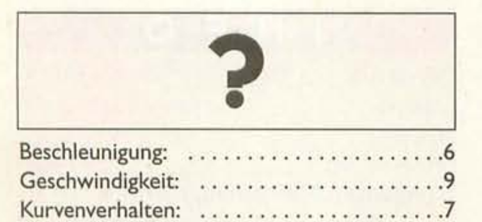


Beschleunigung:	9
Geschwindigkeit:	4
Kurvenverhalten:	3
Schild:	6
Waffe:	1

Raze



Beschleunigung:	0
Geschwindigkeit:	5
Kurvenverhalten:	5
Schild:	2
Waffe:	6



Beschleunigung:	6
Geschwindigkeit:	9
Kurvenverhalten:	7
Schild:	7
Waffe:	8



Beschleunigung:	9
Geschwindigkeit:	9
Kurvenverhalten:	9
Schild:	9
Waffe:	9



Die Extras nehmt Ihr während des Rennens auf und aktiviert sie mit der rechten C-Taste.

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Extreme-g
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Acclaim/ Probe-Entertainment

Geplanter Erscheinungstermin:

30. Oktober 1997

Lamborghini 64

Bei Lamborghini 64 läßt Euch Titus ans Steuer eines Diablo, eines der schnellsten Serienfahrzeuge der Welt.

Trotz guter Straßenlage rutscht der Diablo gerne.



Pitstops kosten Zeit und werden sogar wie in der Formel 1 auf Hundertstel gemessen.

Ein Schiff wird kommen, und das bringt mir den einen.

Der Bildschirm läßt sich horizontal oder vertikal teilen.

Der Sportwagenhersteller Lamborghini aus St. Agata Bolognese in Italien gehört zu den vielen kleinen Firmen weltweit, die exklusive Traumkarossen in minimaler Auflage und zu horrenden Preisen herstellen. Pro Jahr werden nur etwa 200 Diablo produziert, das derzeit einzige Modell im Angebot, das man immerhin auch als Roadster erwerben kann. Trotzdem wirkt der Name Lamborghini ähnlich stimulierend auf den männlichen Hormonspiegel wie Ferrari oder Maserati. Auf diesen Effekt hofft auch Titus bei **Lamborghini 64**, dem ersten N64-Modul aus dem französischen Softwarehaus. Ihr setzt Euch ans Steuer des 492-PS-Monsters Diablo und rast durch optisch eindrucksvolle Landschaften auf sechs Rennstrecken. Neben den vier üblichen Spielmodi Arcade, Tournament, Championship und Time Trial haben die Entwickler noch eine weitere Variante versteckt, die nur bewährte Piloten finden werden. In den letzten Wochen hat Titus noch einige kurzfristige Verbesserungen angekündigt. So soll jetzt sogar ein Splitscreen Vierspieler-Modus integriert werden, außerdem unterstützt **Lamborghini 64** auch das Rumble Pak. Populäre Lenkräder wie zum Beispiel von Mad Catz akzeptiert das Spiel ebenfalls und mit Eurem Controller Pak könnt Ihr Bestleistungen für alle Strecken und Spielmodi sichern. Ob und wie das Spiel die geballte Kraft des Diablo sowie dreier weiterer Superrenner vermittelt, bleibt abzuwarten, denn eine spielbare Version liegt uns leider noch nicht vor. Wer die Beschleunigung von 0 auf 100 in 4,0 Sekunden und die Höchstgeschwindigkeit von 325 km/h gerne einmal persönlich erleben möchte, muß Papis Konto um rund 380 000 Mücken erleichtern, ohne Extras versteht sich. rz



Erst kürzlich haben sich die Entwickler entschlossen, auch einen Vier-Spieler-Modus zu integrieren.

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Lamborghini 64
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Titus

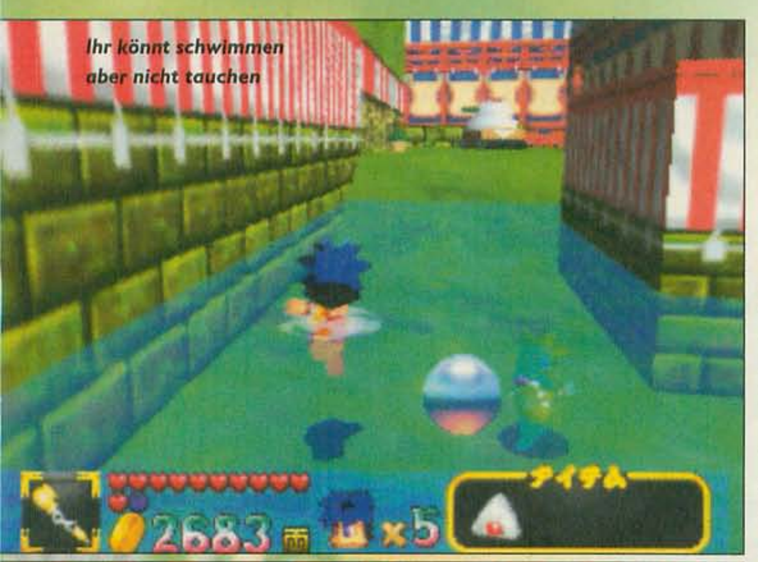
Geplanter Erscheinungstermin:
Oktober 1997

Mystical Ninja 64

Es ist schon eine Weile her, seit die Mystical Ninjas in unseren Breitengraden ihr Unwesen trieben. Bald soll die inzwischen vierköpfige Bande wieder einen Auftritt bei uns bekommen.

Ein Daruma-Roboter greift unsere süße Heldin Yae-Chan an

In jeder Stage werden farbenfrohe Puzzles dargeboten



Ihr könnt schwimmen aber nicht tauchen



Waffen müssen zuerst gefunden werden, bevor Ihr sie einsetzen könnt

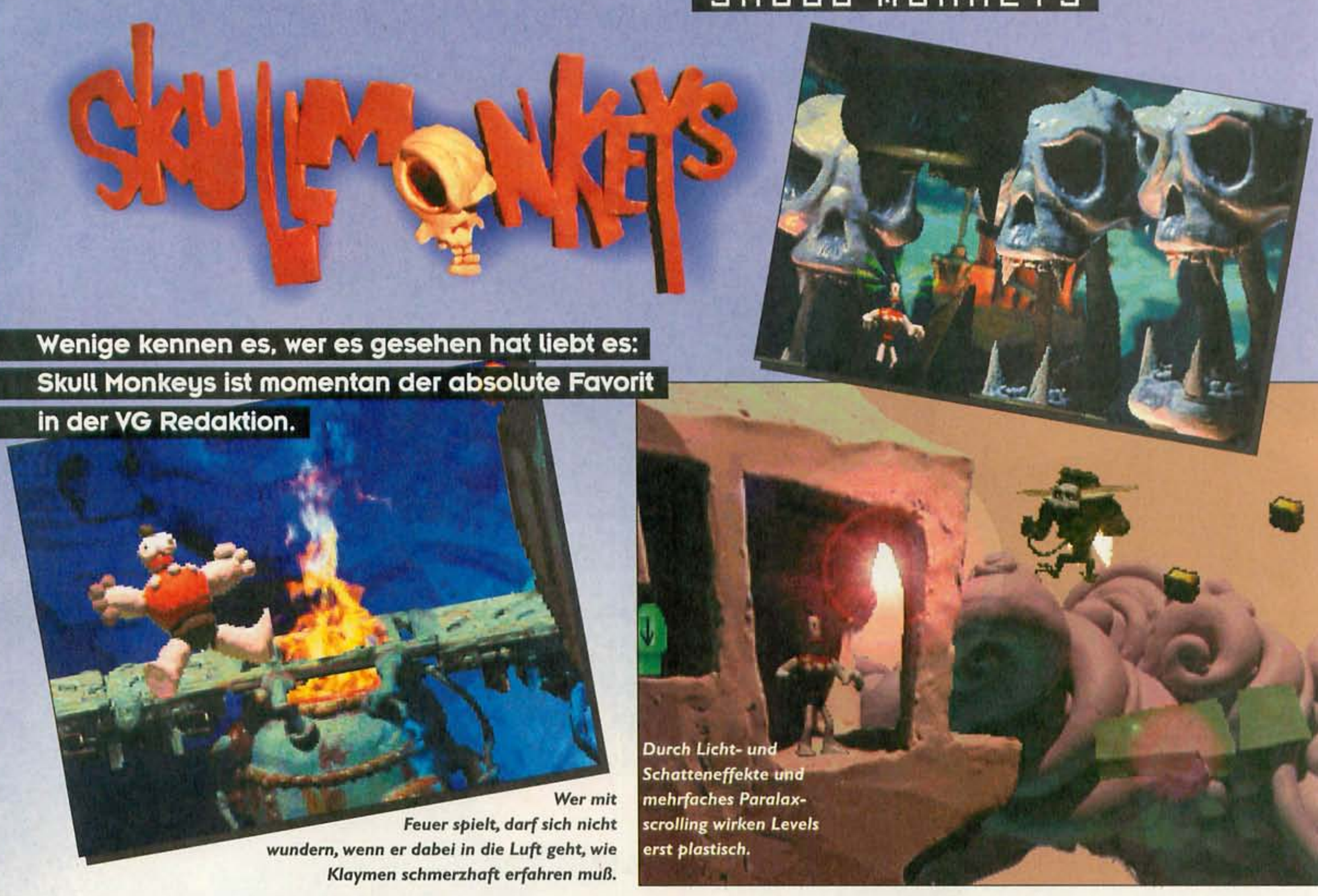


Mit dem japanischen Wort "Ninja" verbindet der durchschnittliche Videospieler knallharte Action mit virtueller Körperverletzung, und mittlerweile ist in jedem modernen Beat´em Up mindestens ein Vertreter der maskierten Zunft vertreten. **Goemon**, wie unser Held im japanischen Original heißt, gehört zu jener Gattung von Kopffüßlern, die sich seit den alten NES-Tagen einen Namen gemacht haben und als bodenständige Serie immer wieder von neuem aufgetischt werden. Neu ist, daß Konami - nachdem nun einige Jahre seit der ersten SNES-PAL-Umsetzung verstrichen sind - die aktuelle Version fürs Nintendo 64 eventuell auch in Deutschland auf den Markt bringen möchte. **Mystical Ninja 64**, so der noch inoffizielle Titel, bietet vom Spielsystem nichts Neues. Wer **Super Mario 64** einmal gespielt hat, wird sich schnell mit der analogen Steuerung anfreunden. Zwar können unsere vier Helden Goemon, Ebisu-Maru, Yae-Chan und Sasuke - zwischen denen Ihr jederzeit im Spiel umschalten dürft - keine spektakulären Special-Moves und Saltos vollbringen, doch der beinahe an ein Rollenspiel grenzende Rätselteil wird durch witzige Dialoge und Zwischensequenzen aufgelockert. Ihr durchstreift stageweise das altertümliche Japan und befreit Städte, Dörfer und Ortschaften von einer geheimnisvollen, nicht allzu ernst nehmenden Gruppe von Tänzern, die das Land unter ihre Fittiche bringen will. Eure Reise beginnt in Edo - dem alten Tokio - wo Ihr zunächst den regierenden Shogun und die Prinzessin befreien müßt. Die gesamte Grafik - sei es nun in einer Stadt oder auf einem monsterübersäten Feld - präsentiert sich in einem farbenfrohen Polygon-Gewand und ist mit der passenden Japano-Musk untermalt. Die Kamera befindet sich stets hinter dem Rücken Eurer Spielcharaktere und paßt sich automatisch an deren Bewegung an. Jede der vier Helden besitzt im Durchschnitt drei bis vier Waffen und jeweils eine individuelle Fähigkeit wie die Verwandlung in eine Meerjungfrau (Yae-Chan) oder in einen Zwerg (Ebisu-Maru). Diese müssen an bestimmten Orten gefunden bzw. in einem Geschicklichkeitsspiel erlernt werden. Danach lassen sie sich bei Bedarf per Tastendruck anwählen. Daneben existieren eine Reihe von speziellen Items, wie beispielsweise die Flöte von Yae-Chan, mit der Ihr einen Drachen herbeirufen könnt. Dieser transportiert Euch bequem in Stages und Orte, die Ihr bereits einmal besucht habt. Zu guter Letzt eine Warnung an alle Import-Zocker: Anders als in **Super Mario 64** bietet **Mystical Ninja 64** eine Reihe von Rätsl, die zur Sparte "besonders japanisch-lastig" gehören. Klüger und vor allem billiger wäre es, auf die deutsche PAL-Version zu warten, die am Ende des Jahres höchstwahrscheinlich mit englischem Text und deutscher Anleitung ausgeliefert wird.

tet

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Mystical Ninja
Genre:	Action Adventure
Hersteller:	Konami
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	bereits erhältlich
Deutschland:	Ende 1997



Wenige kennen es, wer es gesehen hat liebt es: Skull Monkeys ist momentan der absolute Favorit in der VG Redaktion.

Wer mit Feuer spielt, darf sich nicht wundern, wenn er dabei in die Luft geht, wie Klaymen schmerzhaft erfahren muß.

Durch Licht- und Schatteneffekte und mehrfaches Paralax-scrolling wirken Levels erst plastisch.

Da hetzt man durch die riesigen Hallen der E3 in Atlanta und versucht, den nächsten Termin einzuhalten, und plötzlich sieht man ein bekanntes Gesicht am Dreamworks-Stand. Ist das nicht der Dingsda, der früher bei Shiny war? Doug TenNapel, genau! Der verrückte Geist hinter der Figur **Earthworm Jim**. Doug erzählt, wie er sich selbständig gemacht hat und Neverhood gründete, eine kleine, sehr ungewöhnliche Softwarefirma in Mission Viejo, südlich von Los Angeles. Das neue Spiel heißt **Skull Monkeys.** Beschämt gestehe ich, noch nie davon gehört zu haben. Ob ich die Jungs nicht mal besuchen möchte? Na klar, ein Trip nach Kalifonien klingt immer gut. Wir tauschen Visitenkarten aus, legen eine Termin fest, und das wars dann auch. Ein Blick auf Dougs Kärtchen bestätigt den Verdacht, daß bei Neverhood alles etwas anders läuft. Wo normalerweise hochtrabende Titel wie President, CEO oder ähnliches protzen, deklariert sich Doug TenNapel als Mayor (Bürgermeister) von Neverhood. Auf nach Kalifornien!

In den Büros der kleinen Firma in Mission Viejo wartete dann die nächste Überraschung auf mich, denn hier haben sich eine Menge brillanter Entwickler versammelt, die Hälfte davon frühere Shiny-Mitarbeiter. Die Biographien sind ebenso beeindruckend wie die Presseinfo über jede Person seltsam und witzig ist. Deshalb wollen wir sie Euch auch nicht vorenthalten, denn eine solche Ansammlung bewährter Kräfte trifft man selten:

Doug TenNapel (Bürgermeister): Hobbies: Er spricht gerne in der dritten Person über sich und zeichnet. Er kreierte **Earthworm Jim** und viele weitere Charaktere im gleichnamigen Spiel. Frühere Werke: Dschungelbuch (SNES), Jurassic Park (MD).

Ed Schofield (Bandit): Hobbies: Er hört Doug gerne zu, wie er von sich selbst in der dritten Person spricht. Ed arbeitet an den Animationen und Hintergründen in Skull Monkeys. Frühere Werke: Aladdin, Dschungelbuch, Cool Spot und Earthworm Jim (alle MD).

Mike Dietz (Grabenbauer): Hobbies: Mike läuft jeden Tag. Mike hört gerne Weird Al. Mike zieht gerne Seeäffchen auf und versucht, ihnen Tricks beizubringen, wie auf der Packung beschrieben. Mike ist der beste Animateur überhaupt. Frühere Werke: Mike hat an den selben Spielen wie Ed mitgearbeitet, aber seine Animationen waren viel besser.

Mark Lorenzen (Sheriff): Mark ist ein riesiges Gehirn mit Beinen, das auch noch zeichnen kann. Mark und Doug besuchten die selbe Uni und die selben Kurse. Frühere Werke: Jurassic Park 1 und 2, Earthworm Jim 1 und 2, Vectorman (alle MD).

Eric Ciccone (Butler): Ja, er ist tatsächlich Madonnas Cousin. Hobbies: Levitation, Skating und Snowboarden. Er verletzt sich dabei immer und geht nie zum Arzt, obwohl sein Fuß schon ganz grün ist. Eric arbeitet ebenfalls an den Animationen in Skull Monkeys. Frühere Werke: Earthworm Jim 1 und 2 (MD, SNES).

Brian Bellfield (Generalissimo): Brian ist der beste Programmierer bei Neverhood. Er kommt immer als Erster ins Büro und macht dann lange Spaziergänge. Brian hat Spiderman für das 32X programmiert, das allerhöchstens zwei Leute besitzen.

Kenton Leach (Zauberlehrling): Wir sind uns noch nicht im Klaren darüber, wer oder was Kenton eigentlich ist, aber wir arbeiten daran.

In der Aufzählung fehlt Steve Crow, der früher ebenfalls bei Shiny tätig war und kürzlich bei Neverhood anheuerte. Er hat schon an Aladdin (MD) und beiden Earthworm Jim Spielen als Hintergrund-Designer mitgearbeitet.



Die coolste Musik, die ich jemals in einem Videospiel gehört habe, jodelt Euch im Schnee entgegen.

Mike Dietz mit einem der zahllosen Lehmoriginale

Doug TenNapel bereitet die nächste Aufnahme vor, hinter ihm lauert Evil Engine #9.

Hier seht Ihr drei Einzelbilder der Laufanimation von Klaymen, die Haltevorrichtung wird bei der Computerbearbeitung wegretuschiert.

Einer der Gründe, warum es bei Neverhood ungewöhnlich locker zugeht, ist die Struktur der Firma. Jedem Mitarbeiter gehört ein Anteil der Gesellschaft, es gibt keinen Boß und keine Angestellten. Vom Erfolg profitieren alle gleichermaßen, ein Flop trifft alle.
Momentan arbeitet Neverhood gerade an **Skull Monkeys**, ihrem zweiten Projekt. Das erste Spiel wurde nach der Firma benannt und erschien nur für PC, während **Skull Monkeys** für die PlayStation entwickelt wird. Worum geht es in Neverhoods erstem Konsolenprodukt? **Skull Monkeys** ist ein Jump'n-Run mit traditioneller 2-D-Grafik, bei dem fast alle Charaktere und Hintergründe aus Lehm entstanden. Ähnlich wie bei den brillanten Wallace & Gromit-Filmen wird jeder Charakter zunächst aus Lehm mit einem beweglichen Gerüst als Skelett gefertigt. Die Figur wird in alle Positionen gebracht, die man im Spiel benötigt, und diese werden dann mit einer digitalen Kamera aufgenommen. Ein Animation besteht aus vielen Einzelbewegungen, die alle digitalisiert werden müssen. Diese Arbeitsweise ist sehr zeitintensiv, für eine Sekunde des Intro benötigen die Künstler bis zu einem Tag. **Skull Monkeys** beinhaltet über 20.000 Animationsphasen und zwolf Minuten an Zwischensequenzen. Auch die Hintergründe und viele der Spezialeffekte wurden aus Lehm gefertigt, nur manchmal entschied man sich für digitalsierte Bilder, wie bei den Flammen im Boilerlevel.
Diese Technik wäre an sich noch nichts besonderes, denn Interplays **Clayfighters** entstand auf die gleiche Weise, erst der aberwitzige Humor der Truppe macht aus Skull Monkeys wirklich ein Juwel unter den Jump'n-Runs. Im Spiel steuert Ihr Klaymen, der auf dem Planeten Idznak die bösen Pläne des finsteren Klogg durchkreuzen soll, der mit Hilfe der Skull Monkeys eine Höllenmaschine namens Evil Engine # 9 bauen will. In über 100 abgefahrenen Level jagt Ihr Klogg durch Schnee, Dschungel, mysteriöse Dörfer und vieles mehr. Die meisten Gegner schaltet Ihr durch einen Sprung auf den Schädel aus, Euch stehen aber auch Extrawaffen zur Verfügung, darunter auch das berüchtige Universe Enema (enema = Einlauf). In unserer Vorversion hat uns neben dem schrägen

Klaymen setzt das Universe Enema ein, den ultimativen Einlauf!



An einigen der Charaktere wurde wochenlang gearbeitet

Um so ein Gerüst herum werden alle Figuren aus Lehm gefertigt...

Und so sieht dann der fertige Skullmonkey aus, dessen Gelenke frei bewegt werden können für die Stop-Motion-Technik.

Humor vor allem die Musik begeistert, im Schneelevel sorgte ein Jodler samt zünftiger Begleitung für Lachkrämpfe in der Redaktion. **Skull Monkeys** hat das Potential zu einem großen Hit, falls es von EA in Europa vernünftig vermarktet wird. Es bietet Originalität, Spielwitz und über 100 spannende Stages; und welches Jump'n Run kann diese Mischung heutzutage schon vorweisen? rz

INFO

System: PlayStation
Name: Skull Monkeys
Genre: Jump'n Run
Hersteller: Neverhood
Geplanter Erscheinungstermin:
November 1997

Clayfighters EXTREME

Fast ein Jahr nach unserem großen Clayfighter-Vorbericht erhielten wir nun endlich eine spielbare Version des Knetfiguren-Beat'em Ups

Clown und Killerhase im unübersichlichen Combo-Handgemenge

Mit der Fratze verscheucht man im Normalfall jeden Gegner

Nach dem Einwerfen des zu 60 Prozent fertiggestellten Spiels, gab es gleich einige Überraschungen auf dem Bildschirm zu bewundern. Nachdem wir gierig die verfügbaren Charaktere durchscrollten, um endlich persönlich Hand an Sumo Santa (unser Titelmotiv der VG 1/97) zu legen, stellten wir mit Bedauern fest, daß nicht nur er, sondern auch eine Reihe anderer vielversprechender Charaktere, wie Lady Liberty, die Yow Boys oder Hi Five sich (noch?) nicht im Spiel befinden. Dafür dürfen 2D-Beat'em Up-Fans aber einen absoluten Superstar in der **Clayfighter**-Riege begrüßen: Earthworm Jim! Neben dem Wurm im Raumanzug waren noch acht weitere Charaktere anwählbar. Dabei fiel sofort auf, daß das Combo-System in **Clayfighters Extreme** mehr auf Anfänger zugeschnitten ist. Es ließen sich ohne große Eingewöhnungszeit und Joypadverrenkungen diverse Multi-Hit-Combos anbringen, die aber nicht sonderlich spektakulär animiert wurden. Dafür ließ man bei der Namensgebung Phantasie walten: Von 'Dumb'-Combo über 'Lame'-Combo bis hin zu 'Liittle Girlie'-Combo ist alles dabei. Bei den Hintergrundszenarien, die allesamt noch relativ dunkel gehalten sind und nicht übermäßig kreativ wirken (Brücke, Spielzeugfabrik, Plateau), hat man sich auch nicht gerade selbst übertroffen. Vom Detailreichtum der ersten Screenshots aus oben erwähnter VG-Ausgabe, scheint nichts übriggeblieben zu sein. Das alles soll sich aber laut Reza Memari (Product Manager von Acclaim Deutschland) noch zum Positiven wandeln. Ein Gimmick des eher auf Kids abzielenden Titels konnten wir aber schon beobachten: Treibt Ihr Euren Gegner in die Enge, könnt Ihr ihn sozusagen in eine neue Stage prügeln, zum Beispiel. durch Eintreten einer Tür. Auch lassen sich mit den L/R-Buttons die überwiegend kreisrund angelegten Stages zu jedem Zeitpunkt beliebig um die Kontrahenten herumdrehen, was aber nicht direkt zum Spielspaß beiträgt. Bleibt zu hoffen, daß die Entwickler Reza Memari beim Wort nehmen und die Backgrounds noch mit Leben erfüllen und die ganzen versprochenen Knetfiguren-Kämpfer doch noch ihren Weg ins fertige Modul finden. Eine Move-Liste von Sumo Santa haben wir zumindest schon! *rk*

In unserer Vorversion stellte Endgegner Dr. Kiln in seinem Labor noch kein großes Hindernis dar



Alle Stages sind kreisrund aufgebaut und drehen sich bei Bedarf um die Kontrahenten

Aufgrund fehlenden Lightsourcings wirken viele Stages (Ausnahme: Frosty) noch ziemlich dunkel

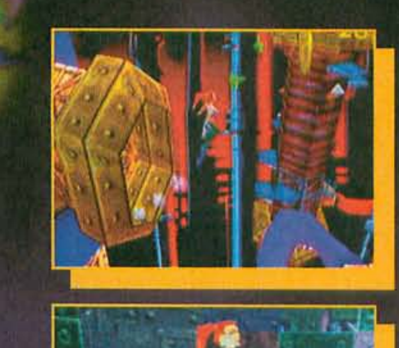
INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Clayfighters Extreme
Genre:	2D-Beat'em Up
Hersteller:	Interplay / Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin:

Herbst 1997

Kennen wir uns nicht?





Pandemonium 2™

Ab November
für Dich da!







Im Vertrieb von:







System



Bald auch als PC CD-ROM

http://www.bmginteractive.de



Optisch und scrolltechnisch wurde Nuclear Strike in allen Belangen mächtig verbessert

Mit Nuclear Strike bläst Electronic Arts zum erneuten 32-Bit-Angriff auf unsere kriegerischen Sinne. Der legendäre Super Apache hebt zum zweiten Mal donnernd in die Playstation-Lüfte ab, um die Welt vor einem fürchterlichen Kommunistenregime zu retten.

Einige feindliche Hauptquartiere lassen sich nur mit Missile-Dauerbefeuerung knacken

Gerade nochmal gutgegangen: Vor unserer Heli-Nase hebt ein Großraumjet ab, um umschuldige Zivilisten in Sicherheit zu bringen

In Nord-Korea nehmen wir einen gut getarnten Kommunisten-Tempel unter Beschuß und starten damit eine große Befreiungsaktion

Nur wenige Action-Spiele haben in der Vergangenheit so viele begeisterte Anhänger gefunden, wie EAs unterhaltsame Strike-Serie. Dank einer dichten Atmosphäre und motivierenden Kampagnen spielte sich jeder Teil in die Herzen aller Bildschirmsöldner. Nach gelungenem **Soviet Strike**-Debüt war es also nur eine Frage der Zeit, bis ein aufpolierter Nachfolger den nächsten Siegeszug antritt. So ist es nicht verwunderlich, daß es in **Nuclear Strike** nach dem alten Erfolgsprinzip wieder hart zur Sache geht. In der neuesten Strike-Saga haben wir es mit einem atomaren Alptraumszenario im fernen Osten zu tun. Als Kampfpilot einer geheimen Söldnerstaffel steht Ihr wieder in den Diensten des legendären Strike-Kommandos. Sogar einige liebgewonnene Kollegen aus dem **Soviet Strike**-Einsatz wie zum Beispiel Marine-Soldier „Nick Arnold" tauchen in der Story und im weiteren Spielverlauf wieder auf. Die Palette der krisengeschüttelten Einsatzgebiete reicht diesmal vom tiefsten Sibirien, über tropische Regenwälder bis hin nach Nordkorea. Die über 60 Einzelauträge sind vielfältig und abwechslungsreich: Ihr befreit politische Gefangene aus mörderischen Folterkäfigen, attackiert gut gesicherte Militäranlagen, liefert benötigten Waffennachschub an oder eskortiert einen ganzen Lkw-Konvoi durchs brodelnde Feindgebiet. Zahlreiche Abwehrgeschütze, gegnerische Elitetruppen, mobile Scud-Abschußbasen, Panzer und Feindflieger machen Euch die Pflichterfüllung schwer. Eine weitere grundlegende Neuerung ist, daß Ihr Euch wie schon bei **Urban Strike** mit Düsenjets, Panzern, Luftkissenbooten und sechs weiteren Militärfahrzeugen durch die Krisengebiete kämpfen dürft. Dabei bietet jedes Kriegsgerät seine physikalischen Vor- und Nachteile: Luftkissenboote haben z.B. einen gemeinen Kurveneffekt eingebaut, der aus kniffligen Kampfmanövern leicht eine Todespartie macht. Um den kriegslüsternen Gesindel Saures zu geben, ist jedes der neun steuerbaren Vehikel mit einer dicken Bordkanone und einer begrenzten Anzahl von „Hydra"- und „Hellfire"-Raketen bestückt. Das gesamte Terrain, Objekte und Truppen werden aus einer plastischen Perspektive dargestellt. Allen voran die fotorealistische Grafikdarstellung machte den Vorgänger zu einer wahren Augenweide. Auch in diesem Punkt ruhten sich die Entwickler nicht auf ihren Vorschußlorbeeren aus, sondern optimierten die ohnehin schon gute 3-D-Engine für ein größeres Maximum an feineren Landschafts- und Spritedetails. Die beim Vorgänger viel bemängelte "Unübersichtlichkeit" wurde mit einem Kurzstrecken-Radar zu Leibe gerückt, das nahtlos in das HUD-Display integriert ist. Der Kompaß hilft außerdem mit einer kleinen Pfeilmarkierung zum Auffinden des nächsten Ziels. Schwebt Ihr über befreundete Truppen, Munition und anderen aufnehm-



Gerade noch erwischt: Die roten Gauner wollten sich mit ihren Patrouillen-Booten aus dem Staub machen

Per Videoübertragung werden wir über die nächsten Einsatzziele und den aktuellen Situationsstatus informiert

Rechts sind wir auf ein schwergepanzertes Luftkissenboot umgestiegen, das für gewisse Zielobjekte besser geeignet ist

Neben puren Zerstörungsorgien ist auch taktisches Feingefühl gefragt

baren Ressourcen, werden diese nach alter Super Apache-Manier mit einer Seilwinde an Bord gehievt. Eine noch so gewaltige Feuerkraft nützt nichts, wenn der Nachschub außer acht gelassen wird. Sprit, Panzerung und Munition bilden den Schlüssel zum Erfolg für jede Hauptkampagne. Die heißbegehrten Versorgungskisten sind manchmal zusätzlich in Gebäuden oder Fahrzeugen versteckt, was bei drohender Materialknappheit oftmals die letzte Rettung ist. Im Verlauf einer Mission gibt es noch viele weitere Extrawaffen und spezielle Hilfsgeräte zu entdecken. Jedes Waffensystem hat dabei seine unterschiedlichen Reichweiten und Vorzüge. Die Hydra-Raketen sind zum Beispiel wirksamer gegen Panzer, während Hellfire-Raketen besser für statische Bodenziele geeignet sind. Das großkalibrige MG-Geschütz ist die beste Waffe für ein kurzes Feuergefecht, bei dem das Ziel in nächster Nähe ist. Auf Knopfdruck erscheint die Multifunktions-Anzeige auf dem Bildschirm. Sie zeigt wie gewohnt die Position der einzelnen Einsatzziele, Gegner und der Nachschubpunkte an. Zusätzlich sind hier die wichtigsten Missions-Briefings und andere Einzelheiten abrufbereit gespeichert. Ihr könnt Euren Super Apache aus zwei verschiedenen Perspektiven steuern: Das wäre zum einen die klassische Verfolgeransicht zum anderen eine flexible Kameraführung. Der Waffenmeister unserer Strike-Staffel rüstet den Hubschrauber auf Wunsch automatisch mit einer Standard-Munitionsverteilung aus. Für einige Aufträge ist es aber ratsam, diese Aufgabe selbst in die Hand zu nehmen, um von einem bestimmten Waffentyp etwas mehr in Reserve zu haben. Die Missionen sind allesamt wieder clever designt und erfordern ein diszipliniertes Maß an Ressourcen-Planung und taktischem Einfühlungsvermögen, um am Ende erfolgreich zu sein. Glücklicherweise schießt die gegnerische Armee öfter mal daneben und eine Zwischenspeicher-Option soll nun für einen frustfreieren Pilotenalltag sorgen als beim Vorgänger. Während des Einsatzes teilt Euch die Zentrale via Videos die wichtigsten Truppenbewegungen und Missionsdetails mit. Alles in allem dürfen wir auf eine interessante Fortsetzung mit vielen neuen Features freuen. *ws*

INFO

System: PlayStation
Name: Nuclear Strike
Genre: Action Spiel
Hersteller: Elektronik Arts
Geplanter Erscheinungstermin:
Oktober 1997

MARVEL Super Heroes

Was will man mehr? Comic-Prügelaction pur, mit allen Marvel-Superstars wie beim Automatenoriginal

Nachdem Beat'em-Up-Fans sich mit den Street Fightern unzählige Feuerbälle um die Ohren gehauen haben, erwartet sie mit den Marvel Super Heroes ein weiteres Prügel-Manifest aus der Capcom-Schmiede.

Da schmerzt das Heldenkinn: Ein vernichtender 6-Hit-Kombo-Monster-Special vorgeführt von Zottelmonster Black Heart.

Bei Wolverines Krallen-Dash-Attacke hilft auch kein Blocken mehr

Im Mittelpunkt von Capcoms neusten Prügelstreiches stehen diesmal zehn auserwählte Superhelden der berühmten Marvel-Comic-Serie. Auf den malerischen Arena-Schauplätzen angekommen, wartet bereits der erste prügelwütige Randalierer darauf, eins auf die stählerne Nase zu bekommen. Jeder der Helden verfügt über ein ausgewogenes Standardrepertoire an diversen Faust- und Fußkick-Techniken. Jeder der Protagonisten wird über sechs Feuerknöpfe in den Kampf geführt und verfügt über alle Special-Moves des Spielhallen-Orginals. Selbstverständlich wissen alle Helden auch meisterhaft mit ihren angeborenen Marvel-Superfähigkeiten umzugehen. Bevor Ihr Euch jedoch an die Spezialschläge wagt, solltet Ihr Euch die Grundtaktiken zu Gemüte führen. Klettermaxe „Spiderman" versteht es vorzüglich, seine Gegner in ein klebriges Spinnennetz einzuwickeln, um ihnen in aller Ruhe ein dickes Ding zu verpassen. Wem das zu eintönig erscheint, darf in die Rolle des „Incredible Hulk" schlüpfen, der über zermürbende Urgewalten verfügt. Wer mehr zum zarten Geschlecht tendiert, wählt Sexy-Puppe „Psylocke", die vortrefflich mit ihrem Zwillingssäbeln durch die Lüfte wirbelt. Sternen-Megastar „Captain America" hingegen verläßt sich auf sein altbewährtes Stahlschild, das er als pfeil-





Kopfschmerzen garantiert: Hulk stürzt sich mit einem tonnenschweren Felsbrocken auf seine Gegner

Oberzombie Dr. Doom hat einige mächtige Strahlenwerfer im Handgepäck

schnelle Wurfwaffe einsetzt. Neben dem bekannten Quartett sind noch die nicht minder populären Charaktere „Wolverine", „Magneto", „Juggernaut", „Iron Man", „Shuma" „Gorath" und „Black Heart" mit von der Partie. Während der hektischen Keilerei zeigen zwei Balken Eure Lebensenergie und den Füllstand des Super-Power-Meters an, was bei besonders harten Schlagkombinationen entleert wird. Im Tumult der Kämpfe tauchen verschiedenfarbige Extrakapseln auf, die Eure angegriffene Gesundheit wieder auffrischen oder Euch zusätzliche Superkräfte wie Turbo-Speed oder Zusatz-Moves verleihen. Exklusiv für Saturn-User wird es als separates Zubehör eine 4 MBit-RAM-Erweiterung geben, die den Fightern zu noch perfekteren Animationphasen verhilft. Solltet Ihr Euch gegen alle zehn Meister der Marvel-Kampfkunst durchsetzen, erwarten Euch der geltungssüchtige „Dr. Doom" und ein weiterer Überraschungsgegner zum finalen Showdown. Natürlich können auch zwei menschliche Kontrahenten gegeneinander antreten. Muskelprotzende Heldensprites und feudale Special-F/X-Einlagen bescheren der Beat'em-Up-Gemeinde einen weiteren potentiellen Spielspaßhit. ws

INFO

System:	Saturn/PlayStation
Name:	Marvel Super Heroes
Genre:	2-D-Beat'em-Up
Hersteller:	Capcom
Geplanter Erscheinungstermin:	November 1997

Aero Fighters ASSAULT

Die Entwickler von Pilotwings schwingen sich auch bei ihrem neuesten N64-Produkt wieder in die Lüfte.



Der Hubschrauber ist ein leichtes Opfer

Mit 800 Sachen an den Wolkenkratzern vorbei, sehr mutig.

Zu zweit jagt Ihr Euch gegenseitig durch die Lüfte

Ein paar Raketen Mittschiffs, und das geheime Schlachtschiff besucht die Titanic

Das leere Stadion wird in die Luft gejagt

Paradigms N64-Debüt fiel mit **Pilotwings** so erfolgreich aus, daß die Texaner gleich eine eigene Entwicklungsabteilung für Videospiele eingerichtet haben. Paradigm Entertainment heißt die Tochterfirma, die momentan an vier N64-Projekten werkelt, darunter im Auftrag von Nintendo auch ein noch namenloser Nachfolger zu **Pilotwings**. Die drei anderen Spielen entstehen in Zusammenarbeit mit der japanischen Firma Video Systems, ein Flugsimulator und ein Rennspiel befinden sich im frühen Entwicklungsstadium, während **Aero Fighters Assault** schon im Oktober in amerikanischen Läden stehen soll. AFA erinnert auf den ersten Blick an Namcos **Air Combat** und ist der 64-Bit-Nachfolger der in Japan sehr erfolgreichen Sonic-Wings-Serie. Ihr sitzt am Cockpit verschiedener Flugzeuge und absolviert sieben Hauptmissionen in abwechslungsreichen Szenarien. In Tokio müßt Ihr zum Beispiel ein Verwaltungsgebäude gegen feindliche Angriffe verteidigen, im pazifischen Ozean sollt Ihr die gegnerische Flotte inklusive des streng geheimen Schlachtschiffes sowie zahlreicher Fregatten und U-Boote versenken. Dem erfolgreichen Piloten öffnen sich bei entsprechender Leistung noch drei zusätzliche Bonusmissionen, außerdem gibt es neben den vier regulären Fliegern noch zwei zusätzliche, die im Verlauf des Spiels bereitgestellt werden. Im Zwei-Spieler Deathmatch-Modus dürft Ihr sogar die Mega-Fighter des Gegners anwählen, darunter auch eine MIG-34 und sogar den Eurofighter. Vier Piloten stehen Euch zur Auswahl, jeder mit seinem eigenen Flugzeug und individuellen Waffen ausgestattet. Im Luftkampf hilft Euch ein neues Feature, die "Combat View", um die Konkurrenz stets im Auge zu behalten. Per Knopfdruck folgt Euer Blick dem ausgewählten Ziel, und Ihr könnt Euch leichter und genauer in die Abschußposition manövrieren. Natürlich unterstützt **Aero Fighters Assault** das Rumble Pak und gesteuert wird mit dem Analog Stick. *rz*

INFO

System: Nintendo 64
Name: Aero Fighters Assault
Genre: Flugsimulation
Hersteller: Paradigm
Geplanter Erscheinungstermin:
USA: Oktober. 1997
Deutschland: keine Angaben

Tetrisphere

Auch bei Nintendos neuestem Tetris-Klone ist maximaler Suchtfaktor und wochenlanger Spielspaß garantiert.



Zu zweit könnt Ihr den Kollegen durch Combos tierisch ärgern.

Im zehnten Level des Rescue-Modes bleibt Euch kaum Zeit zum Überlegen.

Verschiedene Roboter stehen als Spielfigur zur Wahl.



Fünf Minuten Zeit bleiben Euch im Time Trial, um möglichst viele Punkte zu erzielen.

Nintendo will uns süchtig machen! Schon der Name des neuen N64-Moduls soll Ähnlichkeiten zum Kultklassiker **Tetris** suggerieren, der weltweit sogar Videospielmuffel zum Kauf eines Gameboys veranlaßte. Die sinnlose Story schenken wir uns und schauen uns gleich das Spielprinzip an. Wie schon beim genialen Vorbild sollen auch bei **Tetrisphere** verschiedenartige Steine durch geschicktes Plazieren abgetragen werden. Mindestens drei identische Klötze neben- oder übereinander gestapelt, lösen sich in Luft auf. Steine lassen sich auch auf der kugelförmigen Spieloberfläche verschieben, und Ihr müßt mit jedem Zug zumindest eine Dreiergruppe entfernen, sonst verliert Ihr ein Leben. Das Spielfeld ist diesmal dreidimensional auf einer Kugel angelegt, die Ihr in alle Richtungen drehen könnt. Zu Beginn erklärt Euch der elektronische Professor die grundlegenden Regeln von **Tetrisphere** im Tutorial. Das theoretische Wissen setzt Ihr im Training ganz gemütlich ohne Streß in die Praxis um. Wer die Steuerung und das dreidimensionale Denken intus hat, versucht sich an vier Einspieler-Modi, Rescue, Hide & Seek, Puzzle und Time Trial. Bei Rescue wurde einer Eurer Kumpel im Kern der Kugel gefangen, und Ihr müßt ihm einen Fluchtweg freischaufeln. Der Schwierigkeitsgrad steigt 100 Level lang ständig an, vor allem das Zeitlimit erweist sich in höheren Stages als Riesenproblem. Hide & Seek ähnelt Rescue vom Spielprinzip, allerdings stellt Euch das Programm vor jedem Abschnitt noch eine bestimmte Zusatzaufgabe. Im Puzzlemode stehen Euch eine limitierte Anzahl von Zügen zur Verfügung, mit denen Ihr alle Steine entfernen müßt. Im Time Trial schließlich geht es nur darum, innerhalb von fünf Minuten möglichst viele Punkte zu erzielen. Zu zweit gegeneinander, kommt echtes Tetris-Feeling auf, bei Combos, also Aktionen, bei denen mindestens vier Steine beseitigt werden, erscheinen schwarze Steine auf der gegnerischen Kugel, die den Spielaufbau erheblich behindern. Für Combos von mindestens 20 Klötzen, spendiert Euch das Programm Extras, mit denen Ihr größere Flächen freilegen könnt, z.B. Dynamitstangen, eine Bombe oder eine Strahlenpistole.

rz

INFO

System:	Nintendo 64
Name	Tetrisphere
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	H20
Geplanter Erscheinungstermin:	
USA:	bereits erhältlich
Deutschland:	1998



Crash beherrscht weiterhin alle bekannten Angriffstechniken

In der Eiswelt wird Crash von bissigen Haifischen angefallen

In der Warp-Zone gibt es unzählige Portale, die Euch in neue Level-Gefilde transportieren

Gestatten, mein ist Name ist „Evil": Mit diesen verblödeten Polygon-Wolf ist wahrlich nicht zu spaßen

Naughty Dog schickt ihren erfolgreichen Jump'n'Run-Helden in die zweite Runde. Video Games hat die ersten sechs Level mit allen Tücken und Finessen probegespielt.

Kaum zu Glauben: Weltweit wanderten ca. 1.5 Millionen Exemplare von **Crash Bandicoot** über die Ladentische. Hat sich ein Titel so erfolgreich verkauft, folgt mit hunertprozentiger Sicherheit ein zweiter Teil. Diesmal geleitet Ihr Hüpfstar Crash durch eine ganze Reihe von neuen Themenwelten, die wiederum in mehrere Abschnitte unterteilt sind,. Zugegeben, auf den ersten Blick mag Crash Bandicoot 2 wie sein Vorgänger aussehen, aber bei genauerem Betrachten haben sich die Entwickler viele nette Neuerungen einfallen lassen. Wieder treibt der notorische Bösewicht Dr. Neo Cortex sein Unwesen. Crash macht sich auf die Reise, um dem Schurken ein für allemal das Handwerk zu legen. Das Spielfeld scrollt variabel in alle nur erdenklichen Richtungen. Bekannte Charaktere wie Dr. Bio und Ripper Roo findet Ihr ebenso im Spiel wieder, wie noch völlig unverbrauchte Gesichter, unter denen sich auch Crashs kleine Schwester befindet. Der eingeschlagene Weg ist durch neu gestaltete Warp-Räume völlig frei wählbar. Wie beim ersten Teil, sind die Level in zahlreiche Unterzonen unterteilt, wobei Ihr nach rasanten Dauersprints jeweils einen zentralen Zielpunkt erreichen müßt. In den weitläufigen Hüpf-Parcours wimmelt es nicht nur von skurrilen Cartoon-Monstern, die ausgetrickst werden müssen, sondern auch von versteckten Bonusräumen, Geheimgängen und verzwackten Rätseleinlagen. Ihr steuert Crash diesmal über zahlreiche Winter- und Dschungellandschaften hinweg, allesamt vollgepackt mit abgefahrenen Gegnern, die Ihr zu bezwingen habt. Wenn Ihr in gewohnter Crash-Manier nach einer gezielten Überkopfrolle auf einem Gegner landet, verschwindet dieser auf Nimmerwiedersehen. Unter den Angrifftechniken fehlt auch nicht die altbekannte „Wirbelwind"-Attacke, die Crash in einen rasenden Turboblitz verwandelt. Neben seinen altbekannten Fähigkeiten — springen, rennen und drehen — hat Crash viele weitere Talente mit auf den Weg bekommen. Brandneu ist beispielsweise, daß ihr Euch nun via Raketengürtel und Düsen-Jet-Ski ins Hochgeschwindigkeits-Abenteuer stürzt. Mit diesen High-Tech-Geräten ausgestattet lassen sich waghalsige Steuermanöver ausführen, die unserem Polygon-Helden aus manch aussichtsloser Situation helfen. Auf wundersame Weise lernt er dadurch das Fliegen und kann sich nun sogar mit Schlittschuhen auf Eisflächen bewegen. In dieser Höchstform gerüstet, macht sich Crash auf die Reise durch unzählige Stages auf der Suche nach dem glückseligen Happy-End. Die überlebenstechnische Bedeutung aller herumliegenden Extras ist dabei nicht zu unterschätzen, lauert doch am Ende eines Levels jedesmal ein besonders gemeiner Obermotz. In offen herumstehenden oder geschickt versteckten Holzkisten verbergen sich kostbare Dinge. Als Inhalt kommen Power-Ups, Zusatzleben oder schmackhafte Äpfel zum Vorschein. Ob bösartig grinsende Knuddel-Kreaturen oder mörderisches Schunzelmonster — nur durch das Ausreizen der absonderlichen **Crash**-Kampftaktiken erhält man Zutritt zum nächsten Abschnitt. Versteckte Kammern, Abkürzungen und andere Gags fehlen ebensowenig in dem zweiten Beuteldachs-Epos, wie Sprungfedern, Schwebeplattformen oder rasante Rutscheinlagen. Als zusätzliches Feature kann unser exotischer Nager verschiedene



Ein kräftiger Turbo-Dreh und die Kisten offenbaren ihre Extras

In zahlreichen 3D-Stages dürft Ihr wieder Eure Sprung-Geschicklichkeit unter Beweis stellen

Bahn frei! Crash beherrscht jetzt die hohe Kunst des Schlittschuhfahrens

Mit Rocketbelt hebt Crash erstmals in die Lüfte ab

Wer kann diesem smarten Lächeln widerestehen?

Pech gehabt: Unser Beuteltier wird gerade von einer fleischfressenden Pflanze verschluckt

Auch rasante Jet-Ski-Einlagen stellen kein Problem dar

Durch geschickte Ausweichmanöver jagt Ihr den bösen Monster-Obermotz in die Tiefe

Plüschtierchen als Fortbewegungsmittel mißbrauchen, um mit ihnen im halsbrecherischen Galopp weit auseinanderklaffende Felsspalten auf elegante Weise zu überspringen. Dabei kommt es meist noch auf ein gutes Sprung-Timing an. Crash 2 soll laut Entwickler-Angaben doppelt so umfangreich und optisch noch schöner als das Original werden. Außerdem wurde der Schwierigkeitsgrad gegenüber dem Vorgänger etwas hochgeschraubt. Neben dem hohen spielerischen Gehalt, der wochenlange Unterhaltung garantieren wird, sorgt auch wieder die grafische Seite von **Crash Bandicoot 2** für grenzenlose Begeisterung. ws

INFO

System: PlayStation
Name: Crash Bandicoot 2
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Naughty Dog
Geplanter Erscheinungstermin:
Oktober 1997



Wie seinerzeit der allseits bekannte id-Shooter , hat inzwischen auch Resident Evil eine Welle von Nachzüglern ausgelöst. Eidos will uns mit seiner mittelalterlich gestylten Variante in den Bann ziehen

Eines der markantesten Features von DD ist sein hoher Blutverbrauch

Hübsches Lightsourcing und Fahnen erfüllen die Gänge mit Leben

Die leichtbekleidete Schwertkämpferin hat natürlich keinen Totenschädel auf dem Hals...

Die Zahl neben dem Schädel oben links zeigt Eure Verfassung an

Wer möchte nicht mal von drei Amazonen gleichzeitig ver.. ..ähem werden?

Vor über zehn Jahren, als die Videospiele noch in den Kinderschuhen steckten und noch nicht einmal der GameBoy auf dem Markt war, waren die Kids (und auch ich!) Feuer und Flamme für die sogenannten Fantasy- Abenteuerspielbücher von den Briten Ian Livingstone und Steve Jackson. Das Prinzip ist schnell erklärt: Jedes Buch enthielt 400 numerierte Abschnitte und beginnend mit Nummer eins hangelte man sich mittels eigener Entscheidungen (jeder Abschnitt gabelt sich à la 'Willst Du mit der Schlangenkönigin kämpfen? Dann weiter mit Nummer X' oder 'lieber in den Hauseingang vorne rechts flüchten? Dann weiter mit Nummer Y') durch eine einfallsreich und spannend erzählte Geschichte. Monsterkämpfe wurden durch simples Würfeln entschieden und die Zahl der verschiedenen und kunstvoll beschriebenen Todesarten der Hauptfigur braucht sich nicht vor heutigen Spielen zu verstecken, womit wir wieder beim Thema wären. Mit **Deathtrap Dungeon**, so der Titel von Eidos' neuem Mix aus **Resident Evil**-Spielkultur und **Excalibur 2555 A.D.**-Grafik, entsteht derzeit unter Aufsicht von Ian Livingstone eine Umsetzung des dritten Buches aus oben erwähnter Reihe in bewegte Polygon-Bilder. Wir hatten bereits die Gelegenheit, den ersten Level durchzuspielen. Interessanterweise wurde unser getexturter Ritter darin ausschließlich von dürftig bekleideten Amazonen (nur Slip und BH, wow!) via blankem Stahl und Armbrust angegriffen. Das Light-Sourcing machte schon einen hervorragenden Eindruck, nicht jedoch die extrem hektisch schwenkende Kamera, die noch deutliche Probleme hat, dem Spielgeschehen zu folgen. Auch konnte man die meisten Items noch nicht aufnehmen, dafür aber in Seelenruhe durch gußeiserne Truhen oder Türen marschieren. Per Select bewaffnet sich unser Recke aus dem Arsenal der bis dato aufgelesenen mittelalterlichen Klingen, Morgensterne und Streitäxte und teilt mächtig aus. Versenkbare Plattformen, 55 verschiedene Gegner und eine Menge knackiger Rätsel sollen in den 16 Leveln der finalen Version keine Langeweile aufkommen lassen und dem Literaturvorbild alle Ehre machen. We will see. *rk*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Deathtrap Dungeon
Genre:	3D-Action Adventure
Hersteller:	Eidos

Geplanter Erscheinungstermin:

Herbst 1997

Wer wissen will,



was eigentlich



gespielt wird,

darf



jetzt erstmal

die Hälfte sparen:

3x



für gerade mal 12,- DM!

Wie? Natürlich mit dem PowerPlay Kurz-Abo.
Denn damit bekommst Du alles für den totalen Durchblick in der PC Spieleszene:
Umfassende Previews auf kommende Neuerscheinungen,
detaillierte Tests der wichtigsten aktuellen Games, Hintergrundinfos, Interviews und
natürlich mit jedem Heft die randvolle CD-ROM voller spielbarer
Demos, Patches, Videos und vielem mehr.
Das Beste aber ist: Du sparst dabei auch noch über 11 Mark!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-/Franzis-Verlag, PowerPlay, Abo-Service DSB, 74168 Neckarsulm schicken, unter 07132/959 244 faxen oder per E-Mail unter mmabo@dsb.net bestellen!

3x Powerplay für schlappe 12 Mark!

Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der PowerPlay. Solltet Ihr eine Woche nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit rund 12% Preisvorteil! Für nur DM 6,90 statt DM 7,80 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 82,80, Studenten-Abo DM 75,60). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

❑ **3x Power Play für 12,-DM!**

CVI70

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PowerPlay, Abo-Service DSB, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies mit meiner 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift



MDK

Plötzlich auftauchende Monster-Kreaturen werden sofort unter Beschuß genommen

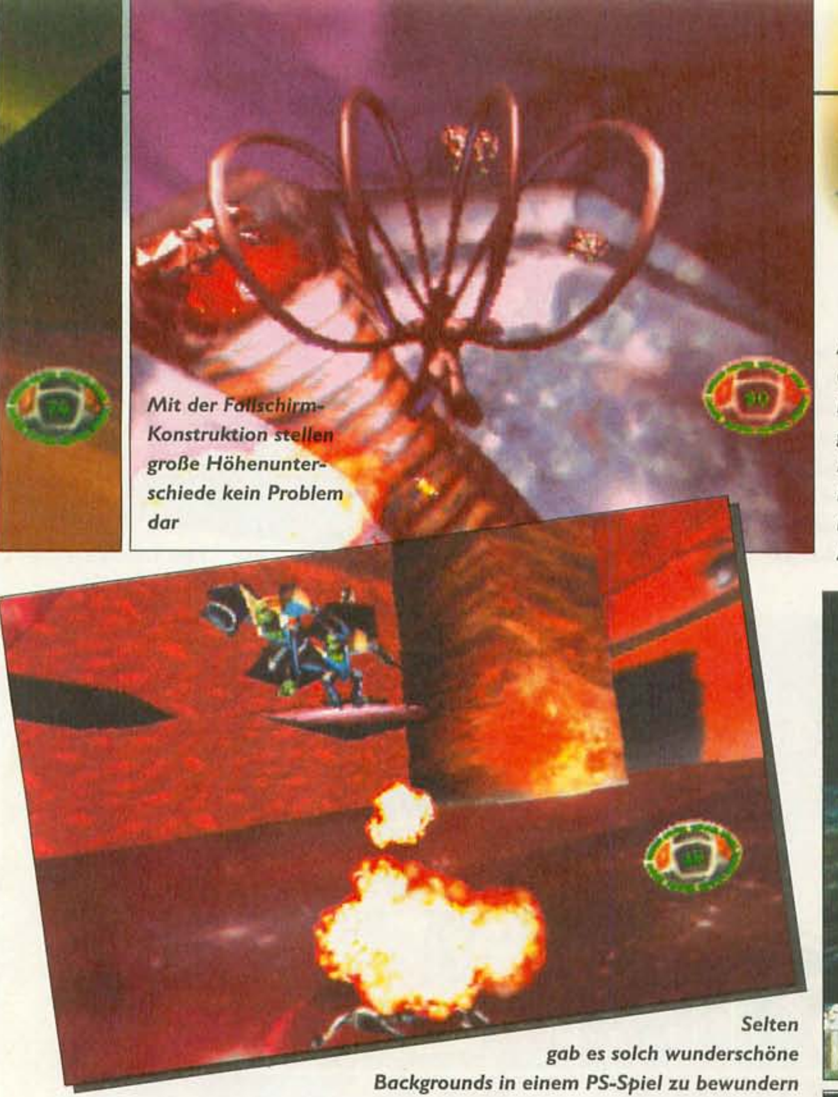
„Murder Death Kill" ist Shinys glorreiche 3-D-Vorzeige-Ballerei, die vor einigen Monaten in der PC-Welt für Furore sorgte. Neversoft bekam den Auftrag, aus dem Source-Code eine ebenbürtige PlayStation-Umsetzung zu entwickeln.

MDK glänzt durch freibegehbare 3-D-Landschaften

Aus einem sicheren Versteck attackieren wir das dümmliche Feindvolk

Das Helm-Zielfernrohr zoomt uns bis auf den letzten Pixel an die Gegner heran

In der vorletzten Ausgabe konntet Ihr bereits ein ausführliches Interview mit den MDK-Entwicklern lesen. Mittlerweile ist aus L.A. eine spielbare Version bei uns eingetroffen, die entgegen den Aussagen in VG 08/97, nun doch in einer völlig ungeschnitten Original-Fassung in den deutschen Ladenregalen auftauchen wird. Wer noch überhaupt keine Ahnung hat, um was es bei **MDK** geht, sollte folgenden Story-Zeilen seine uneingeschränkte Aufmerksamkeit widmen. Ein intergalaktisches Phänomen, das sich durch die unendlichen Weiten der Galaxis erstreckt, wurde von einigen Wissenschaftlern in der fernen Zukunft entdeckt. Bei genaueren Untersuchungen stellte sich heraus, daß es sich hierbei um riesige Energieströme handelt, die nahe genug an der Erde liegen, daß sie sogar zur Stromerzeugung genutzt werden können. Allerdings – was natürlich niemand wußte – dienen diese Bahnen auch als Reise-Highway für die „Stream Riders" – absolut mordlustige Alien-Wesen, die nur Zerstörung und Ausbeutung anderer Rassen im Kopf haben. Wie eine Welle des Bösen landen sie auf der Erde und vernichten alles, was ihnen in den Weg kommt. Üble Aussichten für die Zukunft unseres blauen Planeten. Aber es gibt noch Hoffnung in Gestalt des verrückten Erfinders Dr. Fluke Hawkins und seinem jungen Assistenten Kurt, der als ständigen Begleiter Köter Max an seiner Seite hat. Der wurde von Dr. Hawkins gentechnisch hergestellt und ist nicht gerade das, was man bei Vierbeinern normal nennt. Kurt spielt die Hauptfigur in MDK. Der Doktor ist selbst total ausgeflippt und versorgt unseren Helden mit seinen bizarren Maschinenkreationen, die meist ein durchschlagendes Waffenarsenal in sich bergen. Wagemutig streift sich Kurt den frisch entwickelten Kampfanzug über, der keiner anderen Superhelden-Hülle gleicht und mit unfaßbarer Waffenstärke ausgerüstet ist. Sein Ziel ist klar: Er zieht durch über 50 surreale Po-

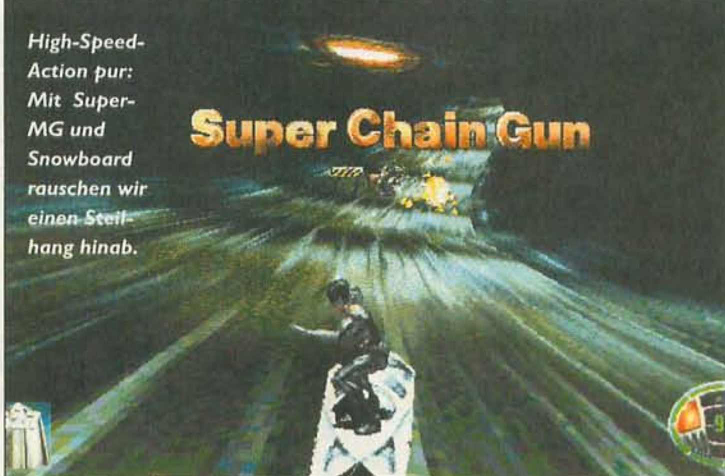


Mit der Fallschirm-Konstruktion stellen große Höhenunterschiede kein Problem dar

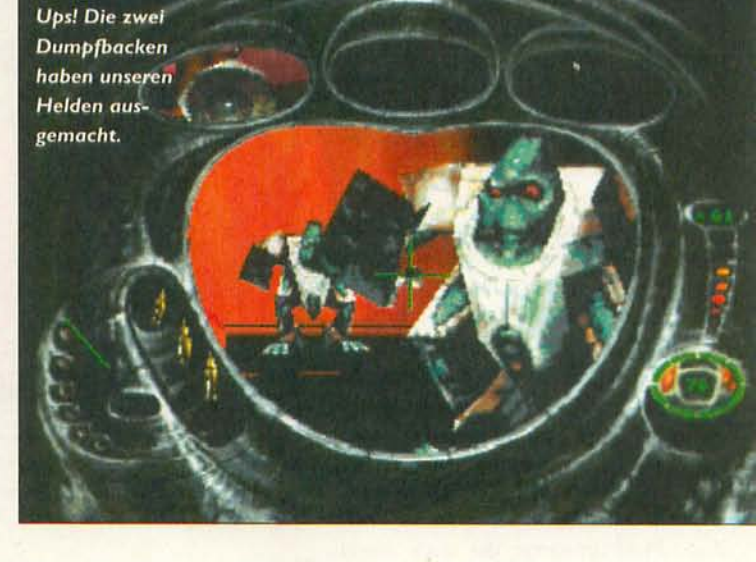
Selten gab es solch wunderschöne Backgrounds in einem PS-Spiel zu bewundern



All in One: Kurts geniale Helm-Konstruktion von der Außenansicht



High-Speed-Action pur: Mit Super-MG und Snowboard rauschen wir einen Steilhang hinab.



Ups! Die zwei Dumpfbacken haben unseren Helden ausgemacht.

lygon-Welten und bekämpft dabei alles was sich ihm in den Weg stellt und wie ein Außerirdischer aussieht. Zu seiner Verteidigung trägt Kurt die wohl kleinste Atomwaffe der Welt, die mit seinem Nasenhelm förmlich ineinander verschmolzen ist. Ihr schlüpft in die "lenkende" Rolle von Kurt, ein Mann, der sich nur mit seinem engen Kevlar und einer ungewöhnlich High-Tech-Kopfbedeckung auf die Straßen der Zukunft traut. Die ungewöhnlichste Komponente in **MDK** ist der Wechsel zwischen einfachen 3-D-Gefechten und Heckenscharmützeln. Unser Held marschiert auf Joypad-Kommando vollkommen frei durch eine faszinierende Polygon-Gegend, die aus einer von hinten folgenden Kameraperspektive dargestellt wird. Vorsicht ist geboten, denn an jeder Ecke können ein oder mehrere Invasoren-Lümmel lauern. Schaltet Ihr in die Helm-Egoperspektive um, erscheint ein Zielfernrohr, mit dem sich dank stufenloser Zoom-Funktion die Gegend observieren oder ein Monsterknecht punktgenau anvisieren läßt. In der größten Vergrößerungsstufe werden sogar Details wie zum Beispiel die Gliedmaßen einer Kreatur sichtbar, die mit bloßem Auge nicht mehr zu erkennen wären. Der Clou dabei: Aus dem Hinterhalt eines Mauervorsprungs könnt Ihr dadurch in bester Scharfschützen-Manier auf Alien-Jagd gehen, ohne eines Eurer kostbaren Leben aufs Spiel zu setzten. Die Gewehr-Helm-Kombination ist dabei nicht das einzig wichtige Element an Kurts Anzug. In dem Rücken seiner Spezialkleidung befindet sich ein Fallschirmmechanismus, der den freien Fall von hohen Rampen oder Plattformebenen auf ein überlebensfähiges Maß abbremst. Ein weiteres Merkmal, das an MDK auffällt, ist die Tatsache, das sich die Protagonisten und fast alle Feindkreaturen unglaublich fließend bewegen. Dies wurde durch den Einsatz von aufwendigen Motion-Capture-Aufnahmen realisiert. Hierbei wurden an realen Schauspielern über den ganzen Körper verteilt Sensoren angebracht. Ein Animationscomputer wertete die Daten aus und setzte diese zu komplexen Drahtgittermodellen zusammen, aus denen durch weitere Arbeitsgänge unser MDK-Held und viele furchterregende Monstersprites entstanden. Allerdings muß in diesem Punkt die PlayStation-Umsetzung gegenüber dem PC-Original erheblich zurückstecken, was dem begrenzten Hauptarbeitsspeicher im Zusammenhang mit der niedrigeren Auflösung zuzuschreiben ist. Auf den Gängen und in den verzwickten Labyrinthbauten harren aber nicht nur Monster: Extrabehälter spenden neue Lebensenergie, versorgen Euch mit Handgranaten, die zum Beseitigen gewisser Hindernisse sehr nützlich sind. Doch nicht nur grafisch und soundtechnisch bekommt der Spieler einiges geboten: Genial gestaltete Irrgärten und Monster-Kreationen sorgen für eine unbeschreibliche Sciene-Fiction-Atmosphäre, was allen voran der nicht unwichtigen Motivation regelrecht Flügel verleiht.

ws

INFO

System: PlaysStation
Name: MDK
Genre: 3D-Actionspiel
Hersteller: Acclaim/Neversoft
Geplanter Erscheinungstermin:
November 1997





Schießt zuerst auf die Bienenkörbe und dann auf die wild rumwuselnden Stacheltiere

Hier taucht zunächst die Zielfigur oben auf, die Ihr dann inmitten der ganzen anderen finden und treffen solltet

Wer die Söldnerarmee in Time Crisis bereits ausgeschaltet hat, kann jetzt seine Künste mit der schicken schwarzen Lightgun in Namcos neuer Schießbude testen



Als zusätzliches Gimmick hat Namco Gun Bullet auch in ein kleines Rollenspiel verpackt

Schießt die Geier so ab, daß Eure Leute ins Rettungsboot und nicht ins Maul der Haie plumpsen



Ihr wählt im Arcade-Modus immer aus einer Vierergruppe von Stages, wobei die mit Feuer umrandete zur 'Very Hard'-Kategorie zählt



Wenn Ihr auch nur eine Fackel durch Euer Visier rutschen laßt, geht's dem Doc am Marterpfahl schlecht

Der zweite Titel für Namcos Guncon-Knarre namens **Gun Bullet** hört in der Automatenfassung außerhalb Japans auf den Namen **Point Blanc** und erschien in den Arcades schon vor **Time Crisis** im Jahre '94. Vom Spielprinzip her etwas banal erscheinend, entwickelt die virtuelle Schießbude mit zunehmender Spieldauer ein nicht zu unterschätzendes Suchtpotential. Eure Aufgabe besteht darin, eine Unmenge von verschiedenen Stages (es gibt bestimmt mehr als 100) mit Eurer Lightgun zu meistern. Dabei müßt Ihr mit einem bestimmten Munitionsvorrat, der auch unendlich sein kann, in vorgegebener Zeit eine angegebene Trefferquote überschreiten. So sind zum Beispiel mit 20 Patronen in 20 Sekunden mindestens acht rasant über den Bildschirm huschende Tontauben zu erwischen, oder mit einem (!) Schuß in bester Wilhelm Tell-Manier ein Apfel von der Birne der Hauptdarsteller zu schießen, oder in fünf Sekunden soviele Flaschen wie möglich auf dem Screen zu pulverisieren und vieles mehr. Zwischendurch tauchen immer wieder sogenannte 'Very Hard'-Stages auf, in denen Eure Reaktion bis zum Äußersten gefragt wird und manchmal meiner Meinung nach sogar die Zielgenauigkeit der Gun überfordert ist. Eure Performance wird dann nach den Kriterien Trefferquote, Schnelligkeit und Zielsicherheit mit Punkten benotet und im Arcade-Mode nach jeweils 16 per Zufall ausgewählten Stages zum Gesamtscore aufaddiert. Zusätzlich zum Original könnt Ihr im Training jede einzelne Stage bis zum Abwinken trainieren, detaillierte Statistiken erstellen und diese auch abspeichern lassen. Zudem hat Namco eine Reihe von fesselnden 2-Player-Modi integriert, die uns schon ganze Nächte und Muskelkater in den Armen gekostet haben. Alternativ könnt Ihr auch die **Gun Bullet**-Insel als Adventure erkunden, in dem das Lightgun-Spektakel mit Item-Suche und Erkundung kombiniert wurde. Dieser Modus ist aber eher langweilig inszeniert und deshalb wohl nur für Hardcore-Adventure-Fans interessant (sind die Mengen Adventure-Spieler und Lightgun-Artisten nicht disjunkt?). Ob es **Gun Bullet** jemals bis zu uns schaffen wird, steht noch in den Sternen. Shooting-Fans sollten sich deshalb besser den Import besorgen. (Muster von Gamers Delight Tel.: 0 89/34 01 86 49) *rk*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Gun Bullet
Genre:	Lightgun-Shooter
Hersteller:	Namco
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	bereits erschienen
Deutschland:	nicht geplant

TEUFLISCH GUT!

Spiele

Spiele	PSX	SAT
Actua Soccer Platinum	49,99 *	
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99	
Atari Greatest Hits	79,99 *	
Battle Stations	89,99	
Bust-A-Move 2 (Platinum Edition)	39,99	
Command & Conquer	109,99	109,99
Constructor	89,99 *	
Crash Bandicoot	109,99	
Croc: Legend of the Gobbos	89,99 *	89,99 *
Cyberia AKTION!		29,99
Destruction Derby 1 (Platinum Ed.)	49,99	
Discworld 2	i.V.	89,99 *
Disruptor Special Edition	49,99	
Fade to Black Platinum	49,99	
Fantastic Four	79,99 *	
Formel 1 '97 *	109,99	
Formula Karts		89,99 *
FIFA Soccer 96 Platinum	49,99	
FIFA Soccer 97	89,99	89,99
G-Police	109,99 *	
Heart of Darkness		109,99 *
Hexen	99,99	99,99
Hi-Octane AKTIONSPREIS!		29,99
Int. Superstar Soccer PRO	99,99	
Lifeforce: Tenka	99,99	
Lost World: Jurassic Park	89,99 *	
Magic the Gathering	79,99 *	79,99 *
Mass Destruction	89,99 *	
Mechwarrior 2 AKTION!	49,99	
Micro Machines V.3	99,99	
Monopoly	89,99 *	
Monster Trucks	95,99 *	
Moto Racer	89,99 *	
Namco Museum Vol.4	85,99 *	
NBA Live '97	89,99	89,99
Need for Speed 2	89,99	
NHL Hockey '98 (EA Sports)	89,99 *	
Panzer General 2	89,99	
PaRappa the Rapper	85,99 *	
Parodius Deluxe AKTION!	39,99	
Porsche Challenge	85,99	
Rage Racer	99,99	
Ray Tracer	85,99 *	
Real Bout Fatal Fury	85,99 *	
Rebel Assault 2	99,99	
Resident Evil (dt.)	89,99	109,99 *
Ridge Racer (Platinum Edition)	49,99	
Risiko	89,99 *	
Road Rash Platinum	49,99	
Shining The Holy Ark		89,99
Sonic Jam		79,99
Space Jam AKTION!	39,99	
Suikoden	99,99	
Syndicate Wars	89,99	89,99 *
Tekken 1 (Platinum Edition)	49,99	
Tekken 2	109,99	
Tetris Plus	79,99 *	79,99 *
The Note	89,99 *	
Tomb Raider	89,99	99,99
Toshinden 3	85,99 *	
Total Drivin'	89,99 *	
Transport Tycoon	89,99	
Virtual Pool	79,99	79,99 *
V-Rally	89,99	
WarCraft 2	89,99 *	89,99 *
Wargods	79,99 *	
Wing Commander 4	89,99	
Wing Over	89,99 *	
Wipe Out (Platinum Edition)	49,99	
X 2 AKTIONSPREIS!	39,99	

Grundgeräte

	PSX	SAT
Sony Playstation incl. Control Pad	299,00	
Sega Saturn incl. Control Pad, Sega Rally und Worldwide Soccer '97		449,99

Zubehör

	PSX	SAT
Analog Control Pad	59,95	
Antennenkabel	39,99	59,95
Infrarot-Joypads (2 Stück)	79,99	79,99
Joypad	ab 29,99	39,99
Lenkrad	ab 99,99	129,95
Memory Card	ab 29,99	79,99
Predator Lightgun	69,99	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99	29,99

Strategie & Action pur!

Nuclear Strike
Sony PSX *
89,99

WarCraft 2
Sony PSX
89,99

Unser Tip des Monats:

Abe's Oddysee

Bei dieser gelungenen Mischung aus Jump'n'Run und Knobelspiel stimmt einfach alles: Einzigartig gestaltete Figuren und Hintergründe, flüssige Bewegungen, geniale Videosequenzen, logische Rätsel uvm. versprechen Langzeitmotivation und machen dieses Spiel zu einem Muß für jede Spielesammlung!

Sony PSX *

89,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Casper
Sony PSX **
39,99

Iron & Blood
Sony PSX **
39,99

Burning Road
Sony PSX **
39,99

Ironman / XO
Sony PSX **
39,99

** Sonderposten! Nur solange der Vorrat reicht!

Nintendo 64

Nintendo 64	N64
Nintendo 64 incl. Control Pad	299,00
Adapter für Import-Spiele	49,99
Antennenkabel	49,99
Controller Pak (Memory Card)	39,99
Control Pad (diverse Farben)	je 59,99
Blast Corps	139,99 *
International Superstar Soccer 64	149,99
Lylat Wars (Star Fox 64)	139,99 *
NBA Hangtime	139,99 *
Pilot Wings	119,99
Star Wars – Shadows of the Empire	139,99
Super Mario 64	99,99
Super Mario 64 Spieleberater	24,80
Super Mario Kart 64	99,99
Turok: Dinosaur Hunter	129,99
Wave Race 64	99,99
Wayne Gretzky's 3D Hockey	139,99 *

Hier geht's heiß her!

Multi Racing Championship
Nintendo 64 *
139,99

Agent Armstrong
Sony PSX *
89,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.



Unsere Filialen:



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21



Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790



Berlin – Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.



Berlin – Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel



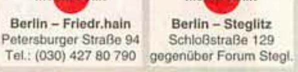
Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139



Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24



???
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!





Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131



Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191



Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991



Bernau
Zepernicker Chaussee
im "Forum Bernau"



Bremen
Hanseat.hof 9-Llodyhof
Tel.: (0421) 16 80 80



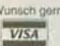
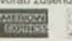
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85

Haben Sie Interesse
an einer Partnerschaft?
Tel.: (030) 794 72 10

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!


Rock 'n' Roll Racing 2

Und es kommt doch! Macht Euch bereit zu einer heißen Verfolgungsjagd, die mit flotten Kisten und Kanonendonner lockt.



Alle Fahrer-Charaktere von Rock 'n'Roll Racing 2 sehen künstlerisch mächtig imposant aus

Volltreffer: Ein CPU-Rivale löst sich in seine Bestandteile auf

Homing-Raketen zehren an der Panzerung

Jeder der sechs Racing-Rabauken hat unterschiedliche Eigenschaften und Talente

Gegen diesen Angriff ist kein Kraut gewachsen

Die FIX-Effekte sind wieder aus der feinsten Trickkiste

Viele hatten das schon vor über einem Jahr angekündigte **Rock 'n' Roll Racing 2** für die PlayStation abgeschrieben. Nach zahlreichen Spekulationen tritt Interplay mit seiner ersten Alpha-Version den existentiellen Gegenbeweis an. Kenner des damals herausragenden 16 Bit-Vorgängers werden nicht den geringsten Verwandtschaftsgrad mit ihrem Modul-Renner feststellen können. Mit großen WipEout-Anleihen ist RR Racing 2 ein weiteres intergalaktisches Rennspiel, in dem die heißesten Piloten des Universums in ihren selbstgebastelten Kisten um die Wette flitzen. In der Zukunft bietet sich auf unseren Straßen ein anderes Bild, als der Verkehrsminister es sich zu dieser Zeit vielleicht gewünscht hätte. In Rock'n'Roll Racing 2 wird traditionsbewußt nicht bierernst ausschließlich um die Wette gerast, gerempelt oder gestoßen, sondern auch aus vollen Rohren geschossen. Auf über 24 Rennparcours müßt Ihr beweisen, wer der Herr des titanbeschichteten Asphaltdschungels ist. Ihr setzt Euch hinters Lenkrad eines dieser Teufelsfahrzeuge, wobei Ihr zwischen sechs verschiedenen Piloten und Vehikeln wählen könnt. Für jeden Geschmack gibt es auch den entsprechenden Wettbewerb. Wer will, darf sich gerne mit der Stoppuhr messen oder wählt den Championship-Modus, in dem Ihr mit allen Rivalen um die heißbegehrte Pole Position rangelt. Wie in einer zünftigen Sci-fi-Welt üblich, hat jedes Vehikel fiese Waffensysteme eingebaut, um uneinsichtige Kontrahenten aus der Bahn zu kicken. Bevor Ihr an den Start geht, wird mit dem vorhandenen Geld ein Kapital rekrutiert oder Ihr investiert in ein besseres Fahrzeug. Überschüssiges Geld legt Ihr für Zusatzsysteme, wie zum Beispiel bessere Panzerung, Motoren, Minen oder Waffen an. Kommt Ihr unter die ersten drei Fahrer im Feld, freut sich am Ende das Bankkonto auf angemessenen Zuwachs. Jeder der rasenden Raketenrenner hat unterschiedliche Vor- und Nachteile. Ab und zu findet Ihr verschieden beschriftete Symbole auf der Strecke, die durch einfaches überfahren eingesammelt werden. Hierbei handelt es sich um Power-Ups, mit denen Ihr an kostenlose Booster, Schilde und Raketen gelangt. Die Steuerung gibt sich unkompliziert: Auf Knopfdruck wird Gas gegeben, bzw. die Waffe oder der Turbo abgefeuert. In der uns vorliegenden Alpha-Version war der 2-Spieler-Modus leider noch nicht implementiert. Aller Voraussicht nach werdet Ihr Euch nur über den Link-Port mit einen menschlichen Gegner messen dürfen. ws

INFO

System: PlayStation
Name: Rock'n'Roll Racing 2
Genre: Rennspiel
Hersteller: Interplay
Geplanter Erscheinungstermin:
Oktober 1997

Von führenden Aliens empfohlen.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandfrei!

PLAYSTATION

Titel	Preis
Playstation	295.00
Actua Soccer Gold Edition	100.00
adidas Power Soccer Team	105.00
Allied General	95.00
Baphomets Fluch	100.00
Broken Helix	105.00
Bubble Bobble 2	100.00
City of Lost Children	95.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy of War	75.00
Crash Bandicoot dt	115.00
Crash Bandicoot Hintbook	30.00
Darklight Conflict	95.00
Destruction Derby 2	105.00
Excalibur	105.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	70.00
Formel 1	115.00
Int. Superstar Soccer Pro	100.00
Kings Field	90.00
Legacy of Kain	95.00
Legacy of Kain Hintbook	30.00
Machine Hunter	100.00
Madden NFL 97	70.00
Manic Karts	90.00
Mega Man X3	95.00
Micro Machines V3	105.00
Monster Truck	100.00
NBA In The Zone 2	75.00
NBA Live 97	70.00
Need for Speed 2	95.00
NHL 97	70.00
Overblood	95.00
Pandemonium	95.00
Player Manager	95.00
Porsche Challange	90.00
Rage Racer dt	105.00
Rebel Assault 2	100.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Sim City 2000	95.00
Soul Blade	105.00
Soviet Strike	95.00
Speedster	95.00
Star Gladiator us	50.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Suikoden	105.00
Super Pang Collection	105.00
Syndicate Wars	100.00
Tenka	100.00
Tekken 2	115.00
Tobal 1 jap/dt	40.00/95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00
Toshinden 3 jap	100.00
Total NBA 97	90.00
Transport Tycoon	100.00
Twisted Metal 2	95.00
Vandal Hearts kpl. dt	105.00
wipEout 2097	105.00
Wing Commander IV	95.00
Wrecking Crew	105.00
Alps-Pad	90.00
Laser Gun + Pointer	110.00
Farbiges Original-Pad	39.00
Game Buster	80.00
Konami Gun	65.00
Link Kabel	20.00
RGB-Kabel	20.00
Memory Card 720	90.00
Memory Card 360	80.00
Farbiges Original Memory Card	40.00

Neuheiten

Titel	Preis
Ace Combat II us	120.00
Bloody Roar 2	85.00
Colony Wars	95.00
Dynasty Warriors us	130.00
Fantastic Four	90.00
Fatal Fury	90.00
Fighting Force ab Okt.	100.00
Ghost in the Shell us	130.00
Hard Boiled	90.00
Herc's Adventure	100.00
Hercules	100.00
Jurassic Park: Lost World	90.00
King of Fighters 96 jap	140.00
Namco Museum 4	90.00
Mass Destruction	90.00
Moto Racer	90.00
NHL Breakaway	98.00
Ogre Battle us	140.00
Overboard	95.00
RayStorm	90.00
Ray Tracer	90.00
Rally Cross	90.00
Resident Evil Directors Cut	90.00
Street Fighter EX+ jap	150.00
Time Crisis jap	160.00
V-Rally	95.00
Xevious 3D	90.00

Sonderangebote

Titel	Preis
Actua Soccer	50.00
Air Combat	50.00
Alien Trilogy	50.00
Battle Arena Toshinden	50.00
Bust-A-Move 2	50.00
Destruction Derby	50.00
Fade To Black	50.00
FIFA 96	50.00
Int. Superstar Soccer Deluxe	75.00
Iron & Blood	50.00
PGA 96	50.00
Pro Pinball	50.00
Rayman	50.00
Ridge Racer	50.00
Ridge Racer Revolution	50.00
Road Rash	50.00
Tekken	50.00
wipEout	50.00
Worms	50.00

NINTENDO 64

Titel	Preis
Nintendo 64 dt	295.00
3D Control Pad	65.00
Antennenkabel	35.00
Adapter	40.00
Pad Verlängerung	25.00
Memory Card 1 MG	30.00
RGB-Kabel	40.00
Blast Corps	125.00
FIFA Soccer 97	95.00
Goemon	145.00
Golden Eye	135.00
Int. Superstar Soccer 64	145.00
Lylat Wars	140.00
Multi Race Champion	145.00
NBA Hang Time	140.00
Pilotwings 64	125.00
Shadows of The Empire	140.00
Super Mario 64	100.00
Super Mario 64 Spieleberater	30.00
Super Mario Kart	95.00
Turok Dinosaur Hunter	145.00
Wave Race	100.00
Wayne Gretzky's 3D Hockey	140.00

SATURN

Titel	Preis
Saturn + Tomb RaiderSet	359.00
Alien Trilogy	95.00
Athlete Kings	90.00
Black Dawn	95.00
Bug! Too	95.00
Command & Conquer	95.00
Dark Savior	95.00
Daytona USA CCE	100.00
Exhumed	95.00
FIFA 97	60.00
Fighters Megamix	100.00
Heart of Darkness	110.00
Hexen	100.00
Jewel Oracle	95.00
King of Fighters	90.00
Krazy Ivan	95.00
Madden 97	60.00
Mr. Bones	95.00
NBA Jam Extreme	95.00
NBA Live 97	65.00
NHL Powerplay 97	90.00
Pandemonium	95.00
Sky Target	90.00
Sonic 3D	100.00
Story of Thor 2	95.00
Super Puzzle Fighter 2	70.00
Tomb Raider	95.00
Tunnel B1	95.00
Sega WW Soccer 98 jap	100.00
Virtua Cop 2	95.00
WWF In Your House	65.00

Neuheiten

Titel	Preis
adidas Power Soccer	90.00
Bust A Move 3	90.00
Discworld 2	105.00
Darklight Conflict	100.00
Dragon Force	100.00
Elevator Action	100.00
Formula Karts	95.00
Independence Day	95.00
Jurassic Park: Lost World	90.00
King of Spirits 2 jap	100.00
Last Bronx jap	110.00
Manx TT	100.00
Marvel Super Heroes dt/jap	90.00/110.00
Mass Destruction	95.00
NBA Action '98	90.00
Panzer Dragoon RPG	105.00
Resident Evil-DASH	90.00
Saturn Bombermann	95.00
Shining The Holy Ark	95.00
Sonic Jam	95.00
Swagman	100.00
Thunder Force V Ltd. jap	130.00
Torico	95.00
wipEout 2097	100.00
Worldwide Soccer '98	90.00
2	105.00

Sonderangebote

Titel	Preis
Andretti Racing	60.00
Blazing Dragons dt	70.00
Lemmings 3D	60.00
Panzer Dragoon 2 jap	50.00
Mechwarrior 2 us	90.00
NBA Action dt	60.00
NHL 97	60.00
Nightwarriors	60.00
Road Rash	60.00
Sonic 3D Blast us	70.00
Soviet Strike	60.00
Space Hulk us	50.00
World Series Baseball 2	60.00

Zubehör

Titel	Preis
Backup Memory	105.00
MPEG-Karte	325.00
Adapter für Importspiele	40.00
Sechs-Spieler-Adapter	80.00
Joypad	40.00
Infrarot-Pad 2 Stück	120.00

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
Donkey Kong Country 3	135.00
FIFA Soccer 97	89.00
Lucky Luke	115.00
NBA Live 97	89.00
NHL Hockey 97	89.00
Sim City 2000	130.00
Street Fighter Alpha 2	130.00

SNES ROLLENSPIELE

Titel	Preis
Bahamut Lagoon jap	200.00
Breath Of Fire 2 dt	110.00
Civilization us	130.00
Chrono Trigger us	140.00
Chrono Trigger Hintbook	30.00
Dragons Quest VI jap	200.00
Lufia dt	115.00
New Horizons us	130.00
Terranigma	80.00

MEGA DRIVE

Titel	Preis
FIFA Soccer 97	80.00
Intern. S. Soccer Deluxe	85.00
Micro Machines Military	90.00
NBA Live 97	80.00
NHL 97	80.00

PC GAMES

Titel	Preis
Atomic Bomber Man	70.00
Bug! Too	60.00
Dominion	85.00
Dungeon Keeper	85.00
Formula Karts	75.00
Panzer Dragoon	85.00
PGA Tour Pro	75.00
Sega Rally	85.00
Sonic & Knuckles Colection	65.00
Star Trek: Starfleet Academy	85.00
Tomb Raider	70.00
Virtual Fighter	85.00
WarCraft II exclusiv	105.00
Wet-Sexy	85.00
wipEout 2097	80.00
World Series Baseball 2	60.00
Worldwide Soccer	90.00
X-COM 3 Apocalypse	80.00
X-Wing VS Fighter	85.00

****** Täglich Neuheiten ******

WARCRAFT II DARK SAGA

WarCraft II SAT/PSX ab 29.08. 90.00

TOPHIT

Final Fantasy 7 us 140.00

TOPHIT



Formel 1 97 PSX ab 26.09. 105.00

SPIEL DES MONATS





Abe's Oddysee PSX 90.00

MEGA STORE

Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300 m² Ladenfläche.

Telefon 0711 · 222910-30/50

Theodor-Heuss-Straße 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Lieferbedingungen: + 3,- DM Nachnahme, Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

VERSAND	
Mo – Fr:	10.00 - 18.00
Samstag:	10.00 - 14.00
LADEN	
Mo – Fr:	9.30 - 20.00
Samstag:	9.30 - 16.00
GROßHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	0711 · 22 29 10 - 10
	0711 · 22 29 10 - 20



Nach einem etwas lauen Spielesommer kommt der PlayStation-Nachschub langsam wieder auf Hochtouren. Als potentieller Jump'n'Run-Hit-Anwärter des Jahres ist uns eine fast fertige Pandemonium 2-Scheibe in Haus geflattert.

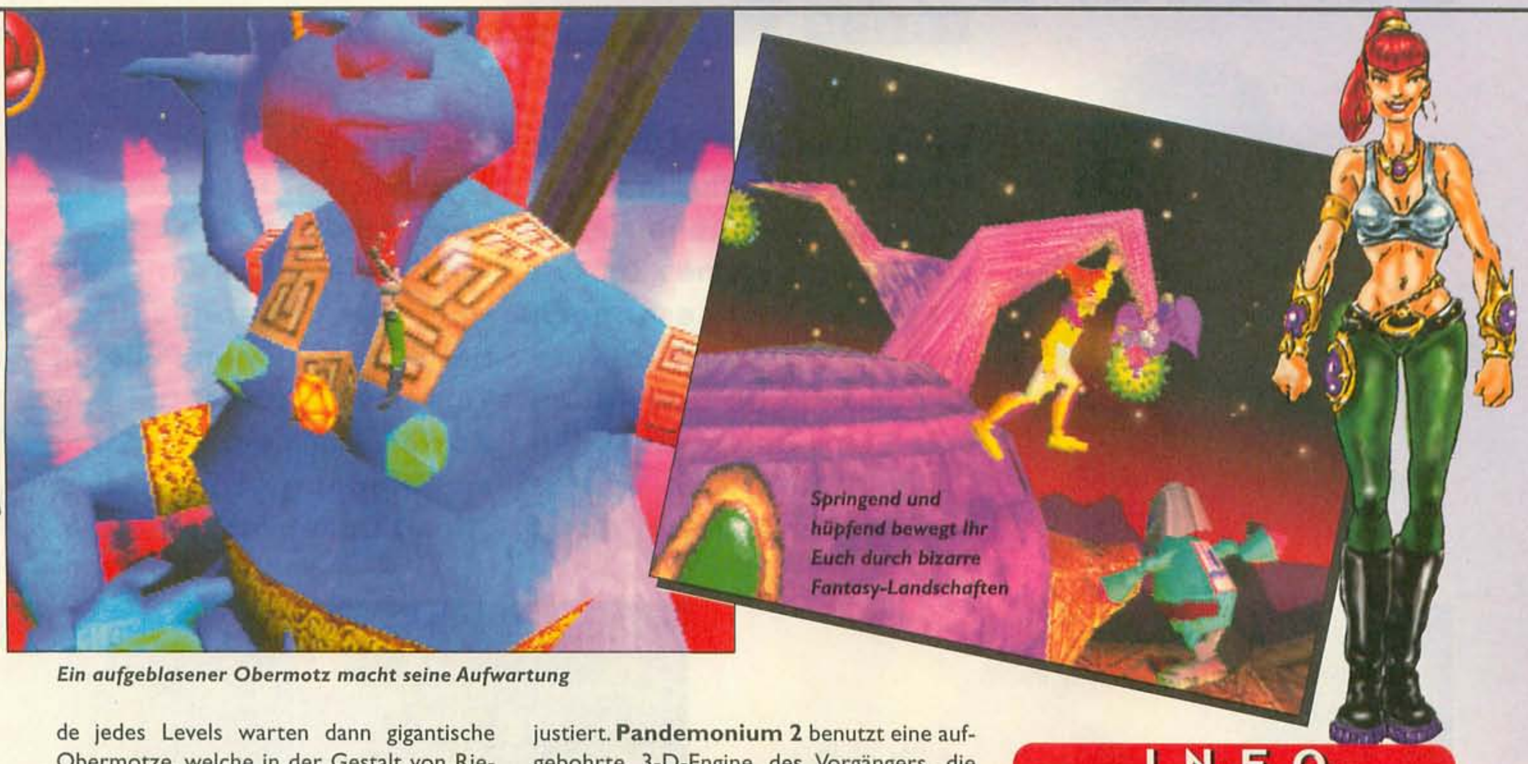
Nikki und Fargus sind von ihrem Aussehen und Auftreten her nun wesentlich Erwachsener geworden

Mit den L+R-Taster justiert Ihr stufenlos die Kamera oder zoomt näher ans Geschehen heran

Hoppla! Da hat Fargus „Allerwertester" gerade nochmal Glück gehabt.

Harlekin „Fargus" steht auch im zweiten Teil unübersehbar seinen Mann

Da sind sie wieder! Crystal Dynamics schickt ihr witziges Hüpf-Duett in die zweite Runde. Nach einer Polygon-Frischkur dürfen im November alle PlayStation-Jünger erneut auf gefährliche Abenteuerreise gehen. Eine ganze Monsterbande hat sich wieder gegen Sexy-Nikki und Harlekin-Fargus verschworen. Auf einer scrollenden Level-Landkarte wird wie beim Vorgänger jede einzelne Station angezeigt, die jeweils mit einem anderen Plattformszenario aufwartet. Die Suche führt die beiden durch surreale Welten und längst vergessenen Fantasy-Kulturen. Die verschiedenen Level sind sehr abwechslungsreich gestaltet - Ihr durchwandert z.B. einen gigantischen Zahnradmechanismus oder rutscht in halsbrecherischer Weise eine kilometerlange Wendelspirale hinab. Als Gegner treten Euch alle möglichen Monster-Abarten aus einer breitgefächerten Fabelwelt gegenüber. Grausame Killerroboter, zähnefletschende Raubtiere und giftige Stachelwürmer verfolgen unser Heldenpärchen auf Schritt und Tritt. Durch einfaches Draufhüpfen oder Spezialattacken im richtigen Timing verschafft Ihr Euch Platz auf dem Bildschirm. Altbekannte Sprungkissen und Aufzüge in allen Variationen lassen das quirlige Heldenpaar in ungeahnte Höhen aufsteigen. Glücklicherweise steht Fargus ein treuherziger „Sidekicks"-Diener zur Seite, der sich mit Vorliebe auf die bösen Angreifer stürzt. Nikki verfügt dagegen über bessere Akrobatik-Fähigkeiten, was eine effizientere "Feindbearbeitung" gewährleistet. In den verschiedenen Gebieten des Fantasy-Landes findet Ihr zahlreiche Power-Up-Kristalle, die hilfreiche Extras-Items enthalten. Darunter befinden sich recht nützliche Dinge wie zum Beispiel: Laserblitzwaffen, die dem Duo zu noch größerer Schlagfertigkeit verhelfen. Nebenbei gilt es, so viele Goldmünzen wie möglich einzusammeln, was Euch später eine Bonus-Stage öffnet. Am En-


Springend und hüpfend bewegt Ihr Euch durch bizarre Fantasy-Landschaften

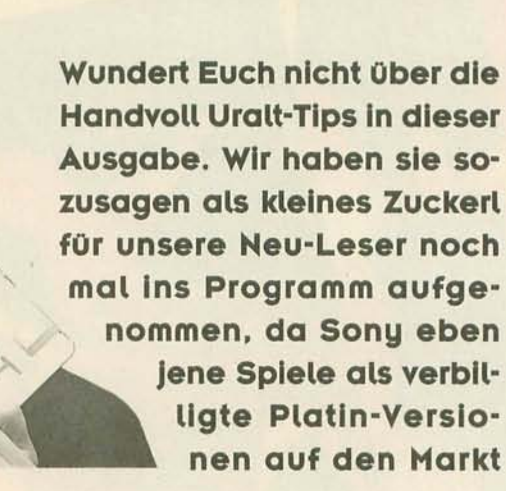
Ein aufgeblasener Obermotz macht seine Aufwartung

de jedes Levels warten dann gigantische Obermotze, welche in der Gestalt von Riesenschlangen, Drachenkreaturen und anderen abgedrehten Monstern erscheinen. Habt Ihr eine gewisse Anzahl von Feindberührungen hinter Euch, ist der Energievorrat verbraucht und ein Leben verloren. Euer Blickwinkel in die Spielumgebung ist durch automatische Kameraschwenks vordefiniert und wird je nach Aufenthaltsort effektvoll nachjustiert. **Pandemonium 2** benutzt eine aufgebohrte 3-D-Engine des Vorgängers, die noch detailliertes Texture-Mapping, Gouraud-Shading und F/X-Effekte erlaubt. Eine Paßwort-Funktion ist neben der Memory-Card-Speicherung ebenfalls wieder vorhanden. **Pandemonium 2** ist bereits in der uns vorliegenden Preview-Version ein genial gestyltes Jump'n'Run-Spiel, das eine Menge Spaß verspricht.

ws

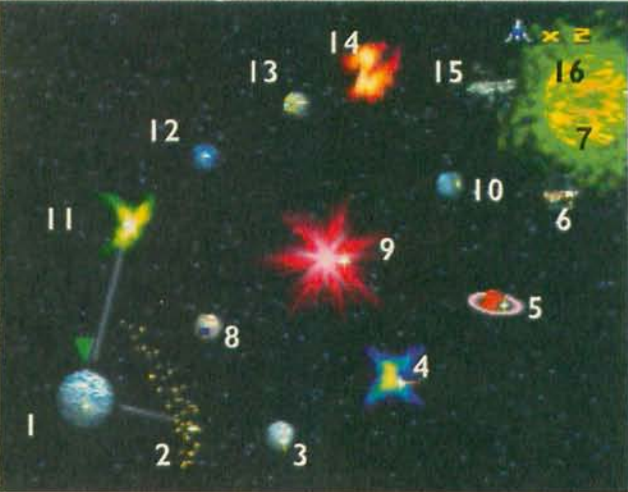
INFO

System: PlayStation
Name: Pandemonium 2
Genre: 3-D-Jump'n'Run
Hersteller: Crystal Dynamics
Geplanter Erscheinungstermin:
November 1997



Wundert Euch nicht über die Handvoll Uralt-Tips in dieser Ausgabe. Wir haben sie sozusagen als kleines Zuckerl für unsere Neu-Leser noch mal ins Programm aufgenommen, da Sony eben jene Spiele als verbilligte Platin-Versionen auf den Markt gebracht hat und einige davon momentan sogar die Top Ten der meistverkauften Spiele anführen. That's why! Alle anderen sollten bei der gebotenen Fülle an Tips aber trotzdem auf Ihre Kosten kommen. Viel Spaß mal wieder, gez.: Der gute (Tips-) Onkel von nebenan.





DES RÄTSELS LÖSUNG

In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf rechten, mitunter jedoch ziemlich verschlungenen Pfaden durch die eher umfangreicheren Adventure- und Action-Spielewelten zu begleiten...

NINTENDO 64

Lylat Wars/ Starfox 64

Endlich ist die Zeit reif für die ultimative Fortsetzung eines der besten SNES-Spiele seinerzeit. Da inzwischen auch die Lylat-Version von Starfox 64 erschienen ist, wollten wir natürlich nicht trödeln und Euch gleich ein paar gute Ratschläge unsererseits und im Namen von Benjamin Reusch aus Bergisch Gladbach mit auf den Flug geben. Haut rein!

Zum besseren Verständnis haben wir jedem Planeten erst mal eine Nummer zugewiesen: **1** Corneria, **2** Meteo, **3** Fortuna, **4** Sector X, **5** Titania, **6** Bolse, **7** Venom 1, **8** Katina, **9** Solar, **10** Macbeth, **11** Sector Y, **12** Aquas, **13** Zoness, **14** Sector Z, **15** Area 6, **16** Venom 2

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen. Hier die verschiedenen Routen, von leicht bis schwer geordnet:

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7
1 - 11 - 8 - 4 - 5 - 6 - 7
1 - 2 - 3 - 4 - 14 - 6 - 7
1 - 11 - 8 - 9 - 10 - 15 - 16
1 - 11 - 12 - 13 - 14 - 6 - 7
1 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16

Hier folgt die Lösung der einzelnen Level. Beschrieben ist jeweils die normale bzw. abgewandelte Route, die erforderlichen Abschüsse für eine Medaille, die Endbosse und Besonderheiten des betreffenden Levels.

Mission 1: ....Corneria (1)
Normale Route: ....Meteo (2)
Abgewandelte Route: ....Sector Y (11)
Benötigte Abschüsse: 150

Nachdem Ihr aus der Stadt kommt, muß Falco noch am Leben sein. Außerdem müssen alle Tore in der Wassersektion durchflogen werden. Dann führt Falco Euch durch den Wasserfall hindurch zu einem anderen Endboß: Immer wenn er die rechte oder die beiden linken Klappen öffnet, schnell schießen. Ist das erledigt, einfach nur noch draufhalten. Beim normalen Endboß zu Beginn nur die Beine attackieren (durchfliegt man diese, erscheinen Smart Bombs). Liegt er auf dem Boden und sind die Beine erst mal weg, ist der Rest ein Kinderspiel.

Mission 2: ....Meteo (2)
Normale Route: ....Fortuna (3)
Geheime Route: ....Katina (8)
Benötigte Abschüsse: 200

Fliegt am Anfang durch die vier Meteoritenkreise, um einen besseren Laser zu erhalten (das gleiche dann nochmal nach dem Tunnel für einen weiteren Laser). Durchfliegt die fünf blauen Ringe nach dem Checkpoint, um in eine Secret Area mit vielen Power-Ups zu gelangen (sehr schwierig, auf die Gegner achten). Diese Route führt nach Katina. Den Endgegner besiegt Ihr in drei Schritten: Zuerst auf die gelben Dreiecke unter dem drehenden Schild ballern (Vorsicht: der Schild speichert die danebengegangenen Laser und schickt sie zurück). Wenn der Schutzschild weg ist, auf die gelbe Raute im Zentrum zielen und bei den gegnerischen Geschossen einfach nach links oder rechts ausweichen. Als drittes die beiden Ziele oben und unten malträtieren. Wenn der Fiesling die Spiral-Laser abfeuert, müßt Ihr schnell einen Looping vollführen. Da es sehr schwierig ist, die benötigten

200 Abschüsse zu bekommen, solltet Ihr viele Smart Bombs abfeuern und auf jeden Fall durch die Secret Area fliegen.

Mission 3: .... Fortuna (3)
Normale Route: .... Sector X (4)
Abgewandelte Route: .... Solar
Benötigte Abschüsse: 50

Der erste Teil dieser relativ einfachen Mission besteht darin, alle feindlichen Raumschiffe abzufackeln, solange, bis die üble Truppe des Star Wolf Teams anrückt und Ärger macht. Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, alle Flügelmänner zu beschützen und dabei immer wieder den Gegner zu verletzen. Wenn Ihr von hinten attackiert werdet, einfach einen Looping machen, der Rest erledigt sich praktisch von selbst. Nach einiger Zeit fängt eine Uhr rückwärts zu laufen an. Wenn Ihr es schafft, das Star Wolf Team vor Ablaufen der Zeit zu eliminieren, gelangt Ihr nach Solar, wenn nicht, kommt Ihr zum Sector X und müßt gegen den Rest des Star Wolf Teams später nochmals antreten.

Mission 4: .... Sector X (4)
Normale Route: .... Titania (5)
Abgewandelte Route: .... Macbeth (10)
Geheime Route: .... Sector Z (11)
Benötigte Abschüsse: 200

Falls Ihr diese Mission von Katina aus erreicht, wird Euch hier Bill, ein neuer Pilot helfen. In Titania muß man besonders auf die feindlichen Bomben achten, welche explodieren und hohe Schäden verursachen, sobald Ihr ihnen zu nahe kommt. Schießt sie von weitem ab und macht eine Rolle zur Seite (zwei mal R oder Z), falls eine in Eurer Nähe explodiert. Nach dem Checkpoint kommt eine Abzweigung, bei der Ihr den linken Weg nehmt, um zur Secret Area und somit auch nach Sector Z zu gelangen. Schießt so schnell Ihr könnt auf die grauen Tore, bis sie rot werden und sich öffnen. Ist Euch dies bei allen vier Gates gelungen (sehr schwierig ohne Dauerfeuer), erreicht man die Secret Area. Weicht den riesigen, rotierenden Kreuzen und Vierecken so gut es geht aus. Benutzt dabei permanent den Turbo oder die Bremse. Liegen jene Strapazen hinter Euch, gelangt Ihr endlich zum Sector Z. Der Endboß hat nur eine verwundbare Stelle, seinen Kopf. Während Ihr nun wie wild auf diesen losschießt, müßt Ihr ständig seinen Lasern und den Fäusten mit gekonnten Flugmanövern ausweichen. Freut Euch nicht zu früh, wenn er sich dann geschlagen gibt, denn er kehrt zurück. Fahrt mit Eurem Gefecht fort, bis er endgültig den Geist aufgibt. Geschieht dies, bevor Slippy seinen Alleingang mit fatalen Folgen riskiert, erlangt man Zutritt zu Mission 10, sonst nur zu Mission 5.

Mission 5: .... Titania (5)
Normale Route: .... Bolse (6)
Benötigte Abschüsse: 150



Solch freche Ansagen kann und darf sich das Star Fox Service-Team natürlich nicht bieten lassen, weshalb wir diesem Zoness-Ungetüm mit gepflegtem Dauerfeuer antworten.

Auf der Suche nach Slippy kommt hier endlich einmal der Landmaster zum Einsatz. Versucht in diesem Level so viele Power-Ups wie möglich zu bekommen. Sie befinden sich meist in Minen. Beachtet außerdem in der Sektion, wo Steine geworfen werden, Eure Geschwindigkeit und setzt, wenn nötig, Turbo oder Bremse ein. Beim Endboß angelangt, schießt Ihr zuerst mal auf den gefangenen Slippy, um das Monster aufzuwecken. Feuert, wann immer es geht, auf seine Hände. Benutzt den Hover (nach oben fliegen), wenn er versucht, Euch mit den Klauen oder mit seinem Schwanz zu treffen. Nachdem Slippy befreit ist, weiter auf die Hand schießen, mit der er Slippy festgehalten hat. Nun müßt Ihr Euch auf sein Herz konzentrieren. Rollt auf die andere Seite des Bildschirms (zweimal R oder Z drücken), wenn er die mächtigste aller Waffen, einen Laser, der aus seinem Mund kommt, einsetzt. Verplempert Ihr letztendlich zu viel Zeit, um ihn zu zerstören, sammelt er seine Arme wieder ein, und Ihr müßt sie erneut zerstören, bevor die Attacke auf sein Herz weitergeht.

Mission 6: .... Bolse
Normale Route: .... Venom I (7)
Benötigte Abschüsse: 150

Das erste Ziel besteht darin, die Spitzen aller Türme um das Kraftfeld herum zu zerstören. Die kleinen Satelliten und Gefechtsstände daneben bergen viele kleine Power Ups. Ist das Kraftfeld kaputt, müßt Ihr erneut gegen den verbliebenen Rest des Star Wolf Teams antreten. Verwendet hierbei die gleiche Taktik, wie in Mission 3. Habt Ihr in Fortuna jedoch schon das gesamte Team vernichtet, tauchen stattdessen nur viele gemeine Sonden auf, die es auch zu zerstören gilt. Größtenteils werdet Ihr jedoch damit beschäftigt sein, Euren Teamkameraden aus der Patsche zu helfen. Zusätzlich ist es Eure Aufgabe, die gelben Kästchen auf dem sich drehenden Turm in der Mitte abzufeuern. Laßt Euch hier nicht von den Lasern treffen. Am besten fliegt Ihr immer auf den Turm zu, feuert so schnell Ihr könnt, und dreht dann kurz vor dem Zusammenstoßen mit Hilfe des Turbos ab.

Mission 7: .... Venom I (7)
Benötigte Abschüsse: 200

Dieser Kurs erscheint nur, wenn Ihr die einfache Route über Bolse genommen habt. Nachdem Ihr über die Oberfläche des Planeten geflogen seid und den ganzen Cyber-Vögeln standgehalten habt (und vor allem tüchtig Smart Bombs gesammelt habt), erreicht Ihr eine Art Tempel, in dem sich der erste Final Boß befindet. Er rennt dabei einen schmalen Tunnel entlang. Eure Aufgabe ist es, zuerst die schützende Rüstung wegzuballern und dann seinen Kopf bzw. danach den roten Punkt auf seinem Rücken zu treffen. Hierbei müßt Ihr ständig den aus dem Nichts auftauchenden Steinsäulen und Querstrebungen ausweichen. Versucht immer mit Hilfe des Boosts so nah wie möglich an ihn heranzukommen. Habt Ihr ihn erledigt, fliegt Fox alleine in eine Schlacht, um gegen Andross anzutreten. Nachdem Ihr Euren Vorrat an Lasern und Energie etwas aufgefrischt habt, kommt es zum ultimativen Duell. Schießt immer auf Andross' Augen, bis er sie sich mit einer Hand reibt. Ergreift nun Eure Chance und zielt auf die inneren Handflächen, um die Hände zu zerstören (am besten zuerst die linke Hand, da er nur mit ihr den Laser abfeuern kann). Wenn Andross doch dazu kommen sollte, den Laser abzufeuern, könnt Ihr mit Barrel Rolls nach links oder rechts wegbrechen. Sind die Hände erst mal erledigt, müßt Ihr einfach nur noch auf die Augen schießen. Dauert dies allerdings zu lange, erholt sich Andross und versucht Euch einzusaugen. Da Ihr das nicht wollt, drückt Ihr wie verrückt auf die Bremse, damit er Euch nicht verschluckt, kaut und schließlich zusammen mit einigen Steinbrocken (verbergen oft Power Ups) wieder ausspuckt. Nach einem üblen Feuergefecht erkennt man, daß Andross nur ein Roboter ist. Also schnell das Ende herbeiführen, da Robo-Andross sonst nach vorne stürzt und zuschnappt.

Mission 8: .... Katina (8)
Normale Route: .... Sector X (4)
Abgewandelte Route: .... Solar (9)
Benötigte Abschüsse: 150





Der Landmaster wurde als gepanzertes Aufklärungsfahrzeug entwickelt. Als umgebauter Kampfpanzer existiert nur dieser eine Prototyp, der vom Star Fox Team gerade erprobt wird.

In Titania und Macbeth dürft Ihr in diesen schnittigen „Landmaster" umsteigen

In diesem Level helft Ihr Eurem alten Freund Bill und seiner Crew im Kampf gegen die böse Flotte von Andross. Hier müßt Ihr lediglich dafür sorgen, daß Eure Gefährten die Mission heil überstehen. Dabei gehen die feindlichen Drohnen automatisch mit drauf. Achtet darauf, daß Ihr nicht die befreundeten Raumschiffe trefft (Bill macht Euch jeweils freundlich darauf aufmerksam). Sie sind sehr schwer von den anderen zu unterscheiden. Fliegt deshalb möglichst nahe heran und achtet auf die Düsen am Heck. Nach einiger Zeit erscheint das Mutterschiff der Flotte und sorgt für Nachschub in Sachen Kanonenfutter. Gleichzeitig installiert es eine Bombe in der zentralen Pyramide. Schießt immer auf die vier Ausgänge, wenn das Raumschiff gerade neue Abfangjäger aussenden will. Die Ausgänge sind nur verwundbar, wenn sie geöffnet sind. Ist das Raumschiff zerstört, bevor die Zeitanzeige (erscheint erst später) abgelaufen ist, fahrt Ihr nach Solar. Wenn nicht, dann geht die gesamte Basis in die Luft, und Ihr gelangt zum Sector X.

Mission 9: .... Solar (9)
Normale Route: .... MacBeth (10)
Benötigte Abschüsse: 100

Da Eure Schutzschilde während der gesamten Mission immer beschädigt werden, ist es wichtig, permanent die anfliegenden Steinbrocken und Feuervögel abzuschießen. Außerdem solltet Ihr einen Looping machen oder den Turbo auslösen und anschließend hochfliegen, wenn eine Welle kommt. Den hochspringenden Lavabrocken weicht Ihr am Besten durch Stops oder Boosts aus. Wenn Ihr diese Mission von Katina aus erreicht, hilft Euch Bill wieder. Beim Endboß angekommen, ist es ganz wichtig, mit guten Lasern ausgerüstet zu sein. Feuert zuerst auf seine Arme, bis diese abfallen. Den Attacken von seinen Armen weicht Ihr am besten durch Barrel Rolls aus. Versucht die ankommenden Felsen ebenfalls abzuballern. Selbst wenn er Euch nicht trifft, sinkt Eure Schutzschildanzeige trotzdem weiter. Energieringe sind hierbei recht nützlich. Wenn er sich ohne seine Arme zu drehen beginnt und Lava inklusive Gesteinsbrocken angeflogen kommen, weicht man am besten durch ein gekonntes Manöver an den linken bzw. rechten Bildschirmrand aus (dabei trotzdem immer schön weiter auf das Monster und die Steine schießen).

Mission 10: .... Macbeth (10)
Normale Route: .... Bolse (6)
Abgewandelte Route: .... Area 6 (15)
Benötigte Abschüsse: 150

In dieser Mission steuert Ihr wieder den Landmaster. Zunächst ist es nur Eure Aufgabe, auf Geschütze, Raumschiffe und natürlich den Zug zu feuern. Entgegenkommende Felsbrocken werden entweder abgeschossen oder überflogen. Den späteren Graben könnt Ihr teilweise umgehen, indem Ihr versucht, auf den Gleisen weiterzufahren oder die Seitenwände links und rechts hochfliegt. Nach dem Checkpoint kommt eine Sektion mit ein paar Toren. Dahinter befinden sich acht Schalter in Form von kleinen Säulen, an denen Wimpel hängen, die in eine bestimmte Richtung zeigen. Die Türme haben eigene Nummern. Um nach Area 6 zu gelangen, müßt Ihr jede der Säulen in die richtige Richtung schießen/umdrehen:

erste Säule: .... nach rechts
zweite Säule: .... nach rechts
(wenn Ihr von Zoness kommend in diese Mission geraten seid, legt Cat jenen Schalter für Euch um)
dritte Säule: .... nach links
vierte Säule: .... nach rechts
(auf der Plattform)
fünfte Säule: .... nach links
sechste Säule: .... nach rechts
(hinter dem Tor)
siebte Säule: .... nach links
achte Säule: .... nach rechts
(Falco schießt für Euch)

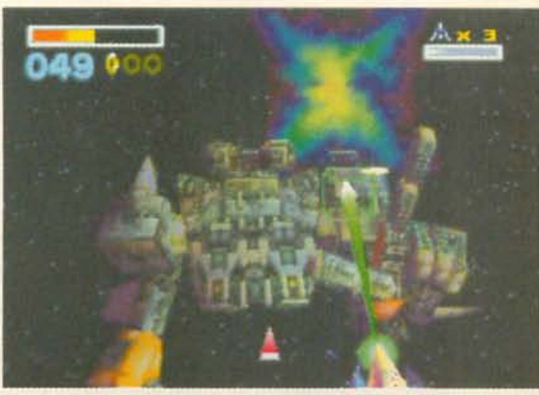
Nachdem alle Schalter richtig gestellt sind, erscheint ein Super-Schalter. Richtig umgelegt lenkt er den Zug um, der dann die gesamte Munitionsfabrik von Andross zerstört. Genießt das Feuerwerk, bevor Ihr zur Area 6 weiterzieht. Falls man die normale Route ohne Schalter wählt, erscheint ein Endboß. Es gilt, ihn am Kopf und unten an der Schaufel zu treffen. Die Speere, die er wirft (oder was auch immer das sein mag), müßt Ihr natürlich abschießen. Nach einiger Zeit beginnt der Zug damit, Bomben zu werfen. Schießt sobald dies geschieht in die geöffnete Heckklappe, worauf den Vogel ein Zucken durchfährt. Jetzt ist er für kurze Zeit verwundbar. Während dieser Periode könnt Ihr wieder voll draufhalten, so daß er bald den Löffel abgibt. Dauert unser Gefecht allerdings zu lange, erwidert er das Feuer und kommt runter, um nach Fox zu schnappen. Beide Attacken können durch Barrel Rolls verhindert werden.

Mission 11: .... Sector Y (11)
Normale Route: .... Katina (8)
Abgewandelte Route: .... Aquas (12)
Benötigte Abschüsse: 150

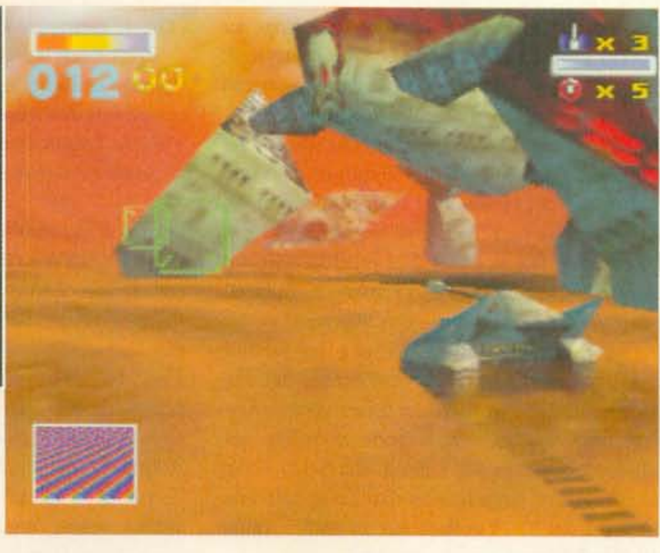
Um Aquas zu erreichen, müßt Ihr über 100 Abschüsse auf Eurem Konto verbuchen. Benutzt viele Nova Bombs und den Zielsucher am Laser. Es reicht auch, wenn Ihr beim Endboß erst 85 Abschüssen habt. Allein das Erledigen der drei "Geheimwaffen" erhöht die Zahl der Abschüsse auf über 100 Treffer. Diese besiegt Ihr wie folgt: Anhand ihrer Laserschüsse und mit Hilfe der Karte sucht Ihr sie auf dem Bildschirm, fliegt so nah es geht heran und macht sie dann mit schnellem Laser-Feuer fertig.

Mission 12: .... Aquas (12)
Normale Route: .... Zoness (13)
Benötigte Abschüsse: 150

In Aquas' Unterwasserwelt stehen Euch unendlich viele Bomben zur Verfügung. Deshalb solltet Ihr die Bomben neben dem Laser so oft es nur geht zum Einsatz kommen lassen, um diese Mission erfolgreich zu beenden.



Der Meteo-Crusher-Boß merkt sich danebengegangene Treffer und schickt diese postwendend mit dem Vermerk „Empfänger unbekannt" an Euch zurück.



Auf Titania muß das Verteidigungssystem „Goras" deaktiviert werden, damit Andross keinen Unsinn damit anstellen kann.

Nehmt Euch hier vor allen Monstern ganz besonders in Acht, denn Aquas gehört zweifellos zu den schwierigsten Leveln im Spiel. Besonders fies sind die explodierenden Seesterne. Wenn Ihr zu nahe an sie herankommt, gehen sie in die Luft und verursachen großen Schaden. Ein gutes Gegenmittel sind Bomben. Der Endboss ist 'ne riesige (Mies)Muschel. Greift zuerst die "Hütchen" oben auf der Muschel an, dann die beiden Kugeln (oder Perlen) in seinem Mund. Weicht den Perlen, die aus seinem Maul geschossen kommen, einfach aus. Zum Schluß müßt Ihr das Auge, welches sich in seinem Maul befindet, mit schnellen Laserschüssen und Bombenattacken treffen.

Mission 13: ....Zoness (13)
Normale Route: ....Macbeth (10)
Abgewandelte Route: ....Sector Z (14)
Benötigte Abschüsse: 250

Um in den Sector Z zu gelangen, müßt Ihr alle Suchlichter auf dem Wasser abschießen. Sobald Ihr eines verfehlt habt, ändert sich die Farbe aller anderen von weiß zu orange. In Zoness hilft Euch Gastpilot Cat. Konzentriert Euch weniger auf die Gegner (vor allem nicht auf die Seeschlange), sonst ist das Malheur schnell passiert. Besonders in der Sektion mit der Flotte ist es wichtig, ein ruhiges Händchen zu haben, da man sonst an die Holztürme und die Piers aneckt, ins Wasser knallt, hochgestoßen wird, wieder aneckt, etc. Der Endboss ist ein riesiges Kriegsschiff mit Bomben, einem Kran und einziehbarer Kanonenkugel. Schießt die vom Boß abgefeuerten Bömbchen ab. Sie verwandeln sich in

Smart Bombs, die Ihr natürlich ohne lange zu fackeln, zurückfeuert. Wohin, ist eigentlich egal, da man das böswillige Schiff so gut wie überall verwunden muß. Probiert es mal mit den Radarschirmen (oben rechts und links neben der Kanonenkugel) und mit den Sektionen links und rechts, aus denen die normalen Bomben abgeschossen werden. Hin und wieder geht das ganze Schiff fast komplett auf Tauchstation, um die vertikal explodierenden Planken auszulegen oder die Kanone abzufeuern. Ausweichen ist angesagt! Habt Ihr dann eine Seite des Schiffes zerstört, kommt der Kran zum Einsatz, auf den auch heftig geballert wird. Ist dieser verschwunden, muß die andere Kanone ebenfalls geschrottet werden. Nun dreht das Schiff völlig durch. Ballert einfach, was das Zeug hält und versucht das Schiff einfach nur zu treffen, ohne dabei selber getroffen zu werden.

Mission 14: .... Sector Z (14)
Normale Route: .... Bolse (6)
Abgewandelte Route: .... Area 6 (15)
Benötigte Abschüsse: 100

Um Sector Z zu erreichen, müßt Ihr, abgesehen von der Entsorgung allerlei Kleinviehs, verhindern, daß Euer Mutterschiff Great Fox von den sich in drei Stufen nähernden Torpedos zerstört wird (jeweils eines in der 1., zwei in der 2., drei in der 3. Stufe). Trifft ein Torpedo, habt Ihr versagt und landet in Bolse. Die Torpedos kommen immer vom unteren Rand des Radars. Wenn Ihr Sector Z von Zoness kommend erreicht, hilft Euch Cat mal wieder.
Eine Medaille zu erhaschen, ist in diesem Level eine immens schwierige Aufgabe! Ihr müßt alle Torpedos selber zerstören, weder die (hier eher störende) Cat, noch Eure Flügelmänner dürfen dies tun. Es bringt deshalb auch gar nichts, auf Cat zu schießen, da sie sowieso nicht stirbt (vielleicht besser von Sector X aus anreisen).



Dieser fuchtelige Endboß straft Euch, wenn Ihr zu lange braucht, indem er sich aus den abgeschossenen Einzelteilen selbst wieder zusammenbaut.

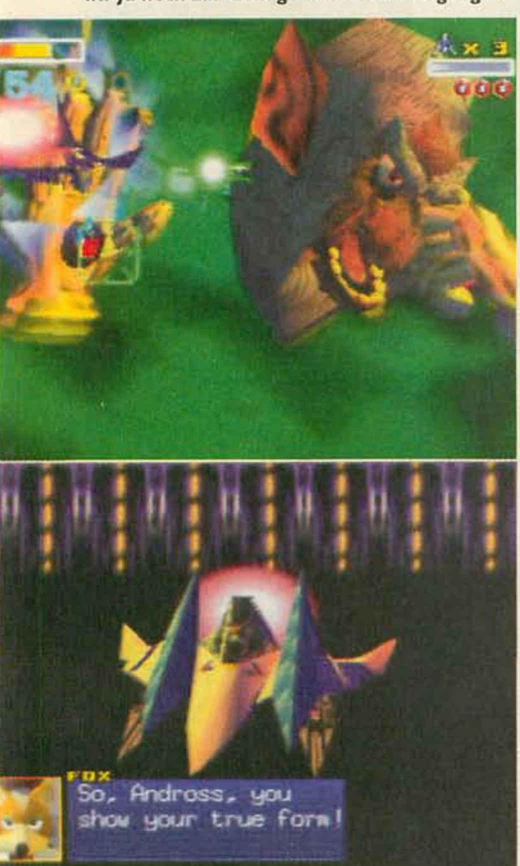
Mission 15: .... Area 6 (15)
Normale Route: .... Venom (16)
Benötigte Abschüsse: 300

In diesem Level müßt Ihr von Anfang an sehr viel ballern. Schießt mit schnellem Laser-Feuer auf die Brücke oben am Flaggschiff oder auf die Satelliten, um eine große Menge an Abschüsen zu erreichen. Antwortet immer auf die Funkrufe von Rob64, so werdet Ihr gut mit Laser und Energie-Power-Ups ausgestatte. Schießt auf die drei glühenden Bälle, wenn der Endboß seine Schilder öffnet, dann auf den Kern des Raumschiffs, bis die Klappen sich wieder schließen. Zielt auf die mechanischen Hände und hütet Euch vor den Geschossen (einige verbergen Power-Ups). Nachdem Ihr die zweiten drei Bälle abgeschossen habt, öffnen sich die Türen wieder und der Kern lädt sich auf, um den gewaltigen Laser abzufeuern. Dem Laser weicht Ihr aus, indem Ihr Fox Barrel-Rolls machen laßt und im Uhrzeigersinn von einer Ecke des Bildschirms zur anderen fliegt. Das Angriffsmuster wiederholt sich andauernd. Schießt deshalb auf den Kern, bis er zerstört ist.

Mission 16: .... Venom (schwierig)
Benötigte Abschüsse: 200

Hier müßt Ihr schon wieder gegen Star Wolf und seine Bande antreten. Diesmal sind ihre Raumschiffe jedoch schneller und wendiger. Außerdem gibt's kein Zeitlimit. Jetzt ist vor allem Geduld angesagt. Macht den Looping, wenn sich ein Raumschiff hinter Euch befindet, und versucht so viele Treffer, wie möglich zu landen, bevor sich der Feind wieder aus der Schußlinie zurückgezogen hat. Fliegt vorsichtig und weicht den Hindernissen so gut es geht aus.

Andross' blöde „Einsaug"-Spielchen kennen wir ja noch zur Genüge vom SNES-Vorgänger



Bei Venom 1 zeigt sich Andross in Gestalt eines Robo, bei Venom 2 hingegen bekennt er Hirn.



In Sector Y warten gleich drei solche Wesen zu Eurer Begrüßung. Hier ist es eher schwierig, 150 Abschußpunkte zu ergattern.

Auf dem Weg zu Andross nehmt Ihr am besten diese Route: Links (Laser Power-Up und Flügelreperatur), rechts, rechts (Laser Power-Up). Der fortgeschrittene Andross kämpft genauso, wie der andere, bis auf sein Gehirn, das anstelle des Robotors erscheint. Zuerst müßt Ihr auf seine Augen schießen, ohne dabei die sie mit dem Gehirn verbindenden Strahlen zu berühren (Ihr könnt die Augen mit dem aufgeladenen Laser markieren). Schießt dann, nachdem die Augen weg sind, auf die untere Sektion des Gehirns. Um eine gute Schußposition zu erlangen, müßt Ihr so umherfliegen, daß das Gehirn Euch verfolgt, bis es auf dem Radar genau über Euch "klebt". Vollführt dann einen Looping. Hierbei ist das Timing immens wichtig, da Ihr sonst schwere Schäden abbekommt.
Nachdem das Monster besiegt ist, müßt Ihr nur noch erfolgreich entkommen. Drückt ständig Turbo, um mit Fox' Vater mithalten zu können. Er zeigt Euch den sicheren Weg in die Freiheit. Solltet Ihr ihn dennoch einmal verlieren, dann gilt: rechts, links, rechts, links, rechts, rechts.

FLINKE FINGER

Bei „Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Varianten an Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-Bewege-Dich-Prinzip basieren und nie hundert Prozent legal sind. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen Dottore seines Vertrauens.

SONY PLAYSTATION





Pausiert das Spiel, nachdem alles so gemacht wurde, wie im Text beschrieben, und Ihr habt Zugriff auf die Levelanwahl-Option. Links im Bild seht Ihr übrigens den Raum, wo Ihr das erste Mal gegen die Wand schießen müßt.

Agent Armstrong

Unser Werkspion bei Virgin, IM Weichke, hat endlich mal wieder brauchbares Material mit seiner sündhaft teuren Mini-Minikamera abfotografieren können und ausnahmsweise dabei auch nicht den Finger vor die Linse gehalten... Dieses frühe Wissen um einen guten Cheat geben wir selbstverfreilich gleich ohne große Wartezeiten an unsere lieben Leser weiter, Ehrensache (sind wir in unserem Innersten nicht alle irgendwie Agenten?)!

Geht gleich zu Beginn in den Raum zu Eurer Rechten und springt auf den Schrank rechts hinten im Eck (erinnert irgendwie an den Disney-Cheat aus Toy Story). Stellt Euch mit dem Gesicht zur Wand und drückt die O-Taste (ein Schußgeräusch ertönt). Verlaßt den Raum wieder und geht gleich rechts hinter zu der offenen Tür (war zuvor nicht offen). Stellt Euch in den Türrahmen, so daß der Rücken von Armstrong zum Betrachter zeigt und drückt nochmals die O-Taste. Wenn Ihr jetzt ein Stückchen weiter nach links in die Vorhalle lauft, seht Ihr dort eine auf- und niederschwebende Plattform. Betretet





Ein Schuß in die geöffnete Tür (Bild oben) aktiviert den versteckten Aufzug in der Empangshalle (links) nach hinten zur Balustrade.



Wer sich unnötig die Sicht verbauen möchte, der kann per Cheat die dämlichen Debug-Koordinaten auf den Bildschirm zaubern.



die Plattform und springt am höchsten Punkt nach hinten ab, so daß Ihr hinten auf der Balustrade im ersten Stock landet. Betretet rechts das Kinderzimmer. Erst hier im Kinderzimmer lassen sich nun die zwei eigentlichen Cheats aktivieren, indem Ihr folgende Kombinationen auf Controller 2 eingebt:

Levelanwahl:
△, △, △, □, □, □, ×, ×, O

Unverwundbarkeit (muß in jeder Mission "erneuert" werden):
×, ×, ×, ×, △, O, ×, □

SEGA SATURN

Fighters Megamix

Keine Ruhe an der FMM-Front! Glaubten wir letzten Monat noch, das Thema für eine Weile abgehakt zu haben, geht das mit den Entdeckungen nun weiter. Manuel Telser aus I-Naturns hat doch einen Weg gefunden, wie man die AM2-Palme als spielbaren Charakter anwählen kann: Schaltet den Saturn mit dem Spiel 1000 mal (!) ein, oder zockt das Game mindestens 86 Stunden lang, und Kumachan wird durch die Palme ersetzt. Es genügt allerdings nicht, den Saturn 1000 mal ein- und auszuschalten. Ihr müßt jedesmal bis zum Hauptmenü laden, sonst wird es im Bookkeep nicht vermerkt.

Noch ein kleiner Jokus am Rande: Spielt FMM 111 Stunden lang und wählt Siba per X-Taste an. Nun spielt Ihr angeblich mit einem Ei (nicht nachgeprüft, Anm. d. Redaktion), jedoch nur bis der Zähler auf 112 Stunden umschaltet. Naja, ähnlich sehen würde es den Jungs ja schon, ein Ei einzubauen...

SONY PLAYSTATION

V-Rally

Mario Charles aus uni-trier.de und Michael Glahn aus Duderstadt haben entgegen den Beteuerungen von Infogrames, es gebe keine Cheats, die Nuß doch geknackt: Wie schon damals zu 16-Bit-Zeiten (siehe Levelanwahl bei Spirou/ Mega Drive) liegt der Schlüssel zum Cheat natürlich wieder irgendwo in der Nähe des Gürteltiers versteckt. Um die einzelnen Cheats zu aktivieren, müßt Ihr erstmal eine "Freigabe" bekommen. Drückt dazu im weißen Bildschirm ganz zu Anfang, sobald sich der Infogrames-Schriftzug aufbaut ↑, ↓, △+O. In der Mitte vom Bild erscheint dann die Meldung „**LOCK OFF**", wodurch eine weitere Cheat-Eingabe ermöglicht wird. Nachdem „**LOCK OFF**" erschienen ist, müßt Ihr schnell weiterdrücken:

←+ L1 („**TIME OFF**") = Zeitbegrenzung ausschalten (der Timer zählt zwar weiterhin gnadenlos runter, Ihr scheidet aber bei Null nicht mehr aus, sondern könnt immer bis zum nächsten Checkpoint weiterfahren)

←+ L2 (**"NARROW ON"**) = schmalere Pisten

Anstelle des Peugeot 106 könnt Ihr auch mit dem frostigen Jeep (rechts) durch die Pampa heizen.

Typisch Infogrames: Die Cheats werden mal wieder in deren Gürteltier-Logo-Screen aktiviert.



←+ R1 (**"EXTRA CAR"**) = ein kleiner Jeep anstelle des Peugeot 106

←+ R2 (**"RESTART ON"**) = neuer Menüpunkt im Pausenmenü (läuft's gerade schlecht, könnt Ihr jederzeit abbrechen und den Kurs nochmal fahren)

←, → (**"FULL DEBUG"**) = nutzlos (Ihr seht vor lauter weißen Nummern die Straße nicht mehr)

„**LOCK OFF**" alleine bewirkt übrigens auch schon etwas: Ihr dürft im Arcade Mode alle drei Abschnitte (Easy, Medium,Hard) spielen. Durch „**TIME OFF**" könnt Ihr sogar alle Unterstrecken direkt anwählen. Dazu müßt Ihr im letzten Bildschirm vor dem Rennen mit dem Cursor auf **"Fahrzeugeinstellungen"** gehen. Hier könnt Ihr mit dem Steuerkreuz (links-/rechts) einfach durch die Strecken blättern.

Oh, diese Option kenne ich ja noch gar nicht...





SONY PLAYSTATION

Perfect Weapon

Dietrich Kühl aus Kronshagen versorgte uns pünktlich zum Euro-Release mit vier praktischen Cheats, die alle im Pausenmodus aktiviert werden. Ihr müßt die Kombinationen ziemlich schnell bzw. die Tasten exakt im gleichen Moment drücken, damit's funktioniert. Als Bestätigung ertönt jeweils ein anderes Schlag-Stöhngeräusch oder "No Way". Damit die vier Codes nicht so alleine in der Weltgeschichte herumstehen, haben wir großzügigerweise noch die Levelpaßwörter dazugepackt.

Unverwundbarkeit: O, □, →, ←, R1+R2
Alle Moves: R1, □, △, O, ×
Größere Köpfe: L1+L2+R2+↓
Anderes Outfit: R1+R2+△+O

Garden Moon: O × × △ O O △
Forest Moon: O △ □ O □ □ △ △
Desert Moon: O × × × △ O △ △
Proteus Moon: × × □ × □ □ △ O

SONY PLAYSTATION

Williams Arcade's Greatest Hits

Lukas Egger aus I-Villanders bescherte uns folgenden Cheat, der Euch in die Lage versetzt, einmal Spielhallenbesitzer zu sein. Mit ein und derselben Kombination gelangt Ihr bei jedem der Uralt-Spielchen sozusagen in die Schaltzentrale des jeweiligen Automaten. Ihr könnt dort so sinnvolle Dinge vollbringen, wie zum Beispiel den Münzeinwurfschlitz von US $ auf DM umstellen, oder andererseits Euren Lebenszähler vor Beginn ein wenig aufstocken, oder aber den Wert verändern, der festlegt, ab wieviel Punkten man ein Bonusschiff bekommt. Wählt irgendein Spiel aus und drückt, bevor Ihr Eure Spielfigur bewegt oder geschossen habt, L1+L2+R1+R2+Select. So gelangt Ihr zum Bookkeep-Screen. Drückt hier die selbe Tastenfolge noch einmal, und schon findet Ihr Euch im Operator-Option-Screen wieder.

SEGA SATURN
SONY PLAYSTATION

Platinum Alien Trilogy

Sinnigerweise lautet das Levelanwahl-Paßwort bei der PS-Version lediglich **G0LVL_ _** (= Go Level + Levelnummer), bzw. **FLYT0_ _**(=Fly To + Levelnummer) auf dem Saturn. Ihr müßt wirklich nur G0LVL bzw. FLYT0 gefolgt von einer Levelnummer zwischen 1 und 33 eingeben und danach auf *Accept* gehen; die restlichen 25 Stellen könnt Ihr getrost frei lassen. „G0LVL34" bzw. "FLYT034" setzt Euch gleich bei der letzten Alien Queen ab, und mit „G0LVL35" bzw. "FLYT035" erblickt Ihr den Abspann.



Acclaims Alien Trilogy ist zwar schon etwas älter, aber immer noch genial. Mit Hilfe unserer Cheats habt Ihr volle Munition und in jedem Level mindestens hundert Prozent Energie.

Das ultimative Paßwort, das Euch zum unbezwingbaren Helden über das Alien-Universum macht, lautet für Besitzer der PS-Version "**1G0TP1NK8C1DB00TS0N**" (im Hauptmenü erscheint daraufhin eine neue Menüzeile "CHEATS"). SAT-User müssen sich stattdessen dreierlei Codes bedienen: "**F1LLMYP0CK1TS**" füllt Eure Taschen mit Munition, Unverwundbarkeit beschert "**FVNKYG1BB0N**" und sämtliche Waffen werden durch "**F1SH1NGF0RGVNS**" freigeschaltet.

SONY PLAYSTATION

Platinum Fade to Black

Damit die nachfolgenden Cheats auch funktionieren, müßt Ihr erst eine Art Cheat-Masterpaßwort eingeben: □ △ O × O △.
Wenn Ihr nun weitere Cheats eingebt, dürft Ihr Euch nicht wundern, daß keine Schriftzeile, wie zum Bleistift "Cheat Activated" oder so ähnlich erscheint. Es ertönt lediglich ein spezieller Bestätigungssound.
Unbegrenzt Schutzschild: □ O O □ △ ×
Alle FMVs anschauen: □ × O △ O ×
Zu den nächsten zwei Cheats gibt es zwei Dinge zu beachten: Im No-Die-Modus könnt Ihr zwar sterben, verliert aber nie ein Leben. Solltet Ihr einmal tödlich getroffen werden, müßt Ihr kurz mit Conrad kriechen bzw. in die Hocke gehen, damit die Kollisionsabfrage wieder aktiviert wird. Ansonsten kann es zum Beispiel passieren, daß sich manche Türen nicht mehr öffnen lassen. Um die Level nach Eingabe des letzten Paßworts beliebig betreten und wieder verlassen zu können, müßt Ihr während des Spiels in den Pausenmodus wechseln, den Cursor auf die Zeile "Resume Game" setzen und dann mit der O-Taste die Levelnummer auswählen.
No-Die-Modus: △ × △ △ □ O
Levelanwahl: O O △ × □ □

SONY PLAYSTATION

Platinum Air Combat

Nachdem Ihr Euch für den Spielmodus und eine der drei Schwierigkeitsstufen entschieden habt, verfärbt sich der Bildschirm kurz schwarz, bevor der schwarz-weiße Vorspann mit der Hintergrundstory abzulaufen beginnt. Während nun der Bildschirm kurz schwarz wird, müßt Ihr R1+O gleichzeitig drücken und gedrückt lassen. Wenn der Vorspann abzulaufen beginnt, betätigt Ihr nun zusätzlich noch die Start-Taste, woraufhin ein neuartiger Loading Screen mit herum-

Die kleinen Symbole stehen je für einen Cheat





Bei diesem seltsamen Sub-Game steuert Ihr ein mini Air-Combat-Logo-Viech.



Hier seht Ihr eine F 14 in Originallackierung.

fliegenden CDs auftaucht. Jetzt erst dürft Ihr R1 und die Kreistaste wieder loslassen. Ihr seid angekommen. In diesem neuen Loading Screen werden nun die diversen Cheats eingegeben. Drückt Ihr hier z.B. ↑, ←, ↓, →, erscheint am linken unteren Bildrand ein kleines grünes Männchen (soll Fygar, der Drachen aus dem Namco-Arcade-Klassiker "Dig Dug" sein). Nach der Flugzeugauswahl könnt Ihr dann anstatt Däumchen zu drehen und zu warten, bis das erste Level geladen wird, ein seltsames Spiel spielen. Ihr steuert hierbei ein kleines Wesen (entweder mit L2 und R2 oder mit ← und O), das aussieht, wie der Schweif aus dem Air Combat Logo. Versucht möglichst in der Mitte vom Bildschirm zu bleiben und so lange wie möglich zu überleben. Ob man bei einem bestimmten Score irgendwelche Boni erhält, ist schwer zu ergründen, da sich der Schweif unmöglich steuert. Ihr müßt übrigens nicht extra ein reguläres Spiel beginnen, um das Schweif-Subgame zu Gesicht zu kriegen. Alternativ dazu könnt Ihr auch, nachdem Fygar aufgetaucht ist, bei der Landkarte Select drücken, zum Titelbild zurückkehren und Continue wählen. Wenn Ihr diesmal nicht R1+O drückt, während sich der Bildschirm schwarz färbt, erscheint das Schweif-Spiel auch hier, anstelle des Vorspanns. Nachdem der erste Code erfolgreich eingegeben wurde, könnt Ihr ja mal einen längeren ausprobieren (Ihr müßt aber sehr fix drücken und die Eingabe beendet haben, bevor der LOADING-Schriftzug verschwindet): ↓, O, △, △, △, O, △, O, △, O+△, O+△ (beim zweiten Mal etwas länger gedrückt lassen, bis ein weiteres Dig Dug-Wesen unten im Eck auftaucht). Hat's geklappt, beträgt Euer Kontostand nun 999.999.000.

Wollt Ihr die Jets Im Einspielermodus mit der Originallackierung fliegen, dann drückt einfach ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, R1 (R1 kurz gedrückt lassen, bis unten links ein Raumschiff erscheint) bzw. ←, →, ←, →, ↓, ↑, ↓, ↑, O, O, △, △, △, (△ auch wieder kurz gedrückt lassen, bis ein Insektenviech erscheint), um im Zweispielermodus zusätzlich zu den normalen Flugzeugen je ein andersfarbig lackiertes vorzufinden.

Wenn Ihr die Farbe der Flügelmänner verändern möchtet, müßt Ihr R1 gedrückt halten, zehn mal hintereinander Start drücken und danach ← gedrückt halten.

SONY PLAYSTATION

Platinum Destruction Derby

1. Neue Strecke

Geht in das Rennmodus-Auswahlmenü, wählt "Wreckin' Race" und entscheidet Euch für "Championship". Gebt beim Eintragen des Namens dann "**REFLECT!**" ein (mit Ausrufungszeichen). Geht, nachdem Ihr ins Hauptmenü zurückgekehrt seid, wiederum ins Rennmodus-Auswahlmenü und sucht Euch entweder "Wreckin' Race" oder "Stock Car Race" aus. Geht danach auf "Practice" oder "Time Trial". Drückt nun bei der Streckenauswahl einmal nach links, und siehe da, man sieht 'ne Klosterruine...

2. Unzerstörbarer Wagen

Geht genauso vor, wie eben beschrieben und gebt als Namen diesmal "**!DAMAGE!**" ein (mit zwei Ausrufungszeichen). Nachdem Ihr wieder ins Hauptmenü zurückgekehrt seid, könnt Ihr im Rennmodus-Auswahlmenü jetzt ein beliebiges Rennen auswählen und seid dabei unkaputtbar.

3. Die Anzahl Eurer Gegner reduzieren

Gebt wie gehabt "**NPLAYERS**" als Namen ein, geht wieder ins Hauptmenü zurück, und wählt irgendein Spielmodus, außer "Destruction Derby". Geht auf "Practice" oder "Time Trial". Nachdem Ihr einen Kurs gewählt habt, erscheint eine Menüzeile, in der Ihr die Anzahl der Mitfahrer festlegt.

Wenn Ihr sehen möchtet, wer alles an der Programmierung von DD mitgewirkt hat, dann müßt Ihr nach dem Einschalten der Konsole, sobald das PlayStation-Logo verschwunden ist und der Piracy-Bildschirm erscheint, L1+O+← drücken und solange gedrückt halten, bis Psygnosis' Firmenlogo zu sehen ist. Daraufhin erscheint statt dem üblichen "A GAME BY REFLECTIONS" ein Foto der Programmierer.

SEGA SATURN

NHL Powerplay

Wie versprochen, reichen wir diese Ausgabe den entsprechenden Cheat der Sega-Version nach, der ja bekanntlich aus Platzgründen eine vierwöchige Warteschleife in der T&T-Ablage ziehen mußte.

Entscheidet Euch im Hauptmenü für eine der Optionen "New Game" oder "Quick Start" und drückt dann ganz schnell gleichzeitig A+Y+C, noch bevor der Bildschirm schwarz wird. Haltet die drei Knöpfe gedrückt, bis das Mannschaftsauswahlmenü erscheint. Das Rad Army Team mit seinem famosen Overall Rating von 99 Punkten wartet dort bereits rechts von den Nationalmannschaften auf Euch.

„REFLECT!" als Spielername schaltet den Zusatzkurs „Ruined Monastery" frei.





Wer schon immer wissen wollte, welch geniale Köpfe hinter der Programmierung dieses Smash Hits stecken, der kann per Cheat ein Foto der Typen abrufen.

Sony PlayStation

Platinum wipEout

Per Cheat könnt Ihr sowohl den Extrakurs, als auch die "Rapier Class" direkt anwählen.

Firestar Track

Setzt im Titelbild den Cursor auf "One Player", haltet R1, L1, →, Start, □, und O gleichzeitig gedrückt und betätigt dann noch den X-Button.

Rapier Class

Setzt im Titelbild den Cursor wieder auf "One Player", haltet R2, L2, ←, Start und Select gleichzeitig gedrückt und drückt zusätzlich wieder X.

Sega Saturn

Manx TT

Nachdem uns PRF schon im Mai zwei Cheats zum selben Thema abgeliefert hat, folgt hier eine weitere interessante Mitteilung: Wer auf einem Spezial-Bike des Programmierteams TANTALUS fahren möchte, der sollte beim Arcade Modus im Screen mit der Schaltungsauswahl die folgende Kombination eingeben: L, L, R, R, ←, →, ←, Z, Y, Z. Wartet jetzt kurz, bis die Zeit abgelaufen ist. Ihr steuert nun automatisch ein graues Bike mit einem Fahrer, der das Tantalus-Logo auf dem Rücken trägt.

In der Anleitung wird zwar nicht extra auf die Paßwortoption hingewiesen, wir holen das dafür hiermit nach. „MOSHOLU„ aktiviert den Cheat Modus.

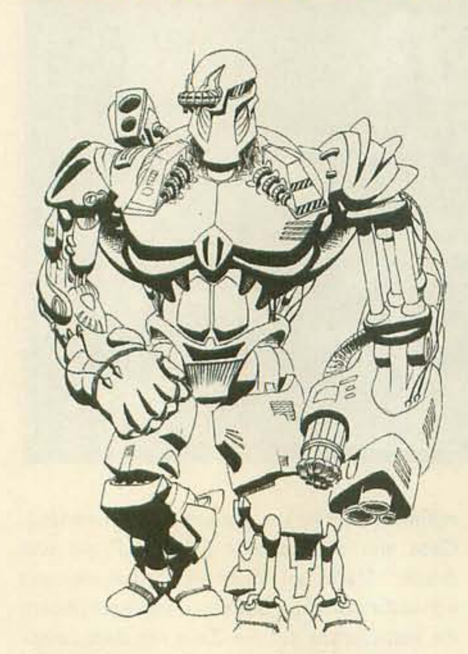


Sega Saturn

Three Dirty Dwarves

Patrick Meister-Fabri-zierer von nagelneuen Tips hat diese Ausgabe auch mal wieder eine Beisteuerung gemacht. Um den Cheat-Mode, sprich die Levelanwahl zu aktivieren, müßt Ihr im Optionsmenü L und R gleichzeitig drücken. Daraufhin erscheint das mäßig raffiniert versteckte, geheime Paßwortmenü. Gebt hier als Code "MOSHOLU" ein und drückt Start. Im normalen Optionsmenü könnt Ihr nun Euer Startlevel festlegen, indem Ihr den Cursor auf die Zeile mit dem Levelnamen setzt und nach rechts drückt. Schreibt uns, wenn Ihr noch andere Paßwörter kennt, oder sollte der Level-Select die einzige Funktion dieses Paßwortmenüs sein?

GALERIE 1



Dieser Kolossos könnte von Arnold Schwarzenegger inspiriert worden sein, stammt dessen Schöpfer, Johnny Reiter-Stranzinger, doch aus Mining im schönen Austria.

CODE GEKNACKT

Täglich erstrecken sich neue Code-Kolonnen über meinen Schreibtisch, bei denen ich oft gar nicht weiß, wohin damit. Trotzdem freu isch misch immer wieder tierisch über den steten Nachschub an brauchbarem Material

SONY PLAYSTATION

Vergessene Welt -Jurassic Park

Den guten Beziehungen der VG-Jungs zu den Drahtziehern im Spiele-Business, uns halt, habt Ihr diese zauberhaften Paßwörter zu verdanken. Aber nicht nur für eleganten Levelzugang haben wir gesorgt, nein, auch Euer Lebenszähler wurde im Auge behalten, so daß Ihr mit stolzen 99 Lives im Gepäck auf Erkundungstour gehen könnt. Im Anschluß folgen noch ein paar Inter-nette Codes, mit denen Ihr Zugang zu den einzelnen Artwork-Galerien habt.



××○△□×□×○□△□

HUMAN HUNTER

□□△○×□□□□×○△



××○△□×□×□□△○



××○△□□□×△□△□

HUMAN PREY

□□△○××□□△×○△

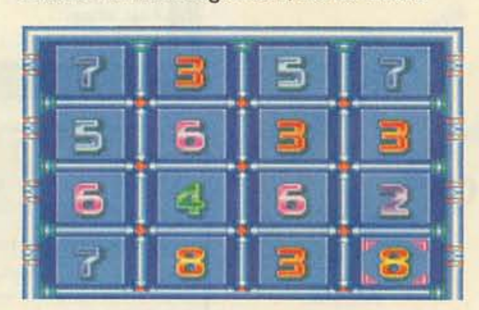
Und hier noch unsere Galerie-DNA:

COMPY GALLERY:
×△△□×○△□△○×○
HUNTER GALLERY:
△×□△○×□○△□×○
PREY GALLERY:
△□○□×△△○×□△△
RAPTOR GALLERY:
○□△×○△□×○□×△
T-REX GALLERY:
△△○□△×△□□×△○

SONY PLAYSTATION

Mega Man X3

Nils Ole Bannemann aus Eckernförde hat sich den x-ten Aufguß dieser nicht enden wollenden Serie angetan und brav sein bestes Paßwort im Stall abgeliefert, das da lautet:



Noch 'n Tip von Nils: Nach dem ersten Boß in der Doppler Stage müßt Ihr vor der Röhre, aus der die stacheligen Kugeln herausfallen, an der linken Wand des Abgrunds runterrutschen, bis zu einem Geheimgang. Dort gibt es eine Kapsel, die alle vier Spezialchips enthält (100% Energie und alle Ausrüstungsgegenstände). Die Codes der SNES-Version von vor ca. zwei Jahren funktionieren übrigens auch hier. Soviel zum Thema innovative Spielideen aus dem Hause Capcom...



Witzisch, witzisch, da bleibt kein Auge trocken...

DICKES ENDE

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? Du wirst Dich schon umschauen, das böse Erwachen kommt noch". Wie recht diese Klugscheißer nur immer wieder haben. Hier hammwers schon wieder:

Voll die Komplettlösung, ey!

Geld kriegt Alexander Lehmann aus Hamburg zwar keines von uns für seine Einsendung, aber wir verleihen ihm hiermit einen Orden für die kürzeste Komplettlösung, die es je gab: „Lösung zu Albert Odyssey (SAT): Schmeißt das Spiel weg und spielt lieber Shining the Holy Ark oder Vandal Hearts!" Im Ansatz gar nicht so schlecht, die Idee...

GALERIE 2



Christian Mücke aus Streetz hat auch wieder zugeschlagen, diesmal allerdings per Bleistift.

GALERIE 3



Thorsten Neidl, Sohn von Oskar Neidl, aus dem mit viel schlechter Presse bedachten bajuvarischen Ort Wackersdorf, hat dieses eher düster stimmende Kunstwerk mit seinem Kugelschreiber vollbracht.

WIE LÄUFT'S?

Wer die folgenden „Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.
5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario- und Sonic-Spielen sind definitiv „out". Auch in Sachen DKC1, 2 und 3, Tekken oder Toshinden sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor 40 bis 500 Mark!

Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

LESERPOST

Unser Forumthema 'Spiele im Sommer' hat ergeben, daß Ihr auch zur heißen Jahreszeit die Konsolen nicht in die Ecke schmeißt. Gut so! Außerdem habt Ihr offenbar noch zusätzlich ein weiteres Thema zum Anlaß genommen, uns mit Briefen zu bombardieren: Die PAL-Umsetzungen von Nintendo 64-Spielen. Zudem läßt Euch Resident Evil 2 keine Ruhe

Forum 6/97: Summer Games

Hallo VIDEO GAMES-Team! Zuerst: Ich war begeistert über Euren Bericht von der E3 und auch von der Besprechung von **Lost World** war ich sehr angetan. Da ich alles sammle, was mit Jurassic Park zu tun hat, haben mir die Bilder der Entwickler und des Spiels noch gefehlt. Zum Forumthema: Also, in Sachsen kann man den Sommer eigentlich nicht als solchen bezeichnen, da das Wetter nicht mitspielt (Anm. d. Red.: Ah, ein Leidensgenosse, geht uns hier in München irgendwie nicht anders!). Es ist vielmehr so, daß wir hier nur drei Jahreszeiten haben: Frühling, Herbst und Winter. Den Sommer kann man als Zwischending von Frühling und Herbst bezeichnen. Deshalb war ich auch nicht sehr oft am Wochenende unterwegs, um meinen Luxuskörper den prallen Sonnenstrahlen (Sonne, was ist das?) auszusetzen. Nein, ich habe lieber bei meinem Lieblingssport - PlayStation spielen - geschwitzt. Die Spielbreite reichte von **International Superstar Soccer Pro** über **Soul Blade** bis hin zu **Suikoden**. Letzteres hat mir als Solo-Spiel sehr viel Spaß gemacht, vor allem, da es mich sehr an **Breath of Fire** (SNES) erinnert, und ich eben dieses als einen Meilenstein der Rollenspielzunft für das SuperNes betrachte. Genauso konnte mich **Vandal Hearts** an den Bildschirm fesseln. Da ich auch noch meinen Mitbewohner in unserer WG überreden konnte, sich endlich ein zweites Joypad zuzulegen, zockten wir schließlich zusammen I.S.S.P von Konami, denn ich liebe es, zu gewinnen. Dafür zeigte mir mein Mitbewohner dann aber bei **Soul Blade** meine Grenzen auf, so daß ich dieses Spiel völlig entnervt erstmal links liegen lassen werde. Eigentlich kann man meine sommerlichen Spielgewohnheiten wie folgt zusammenfassen: Wenn es das Wetter erlaubt, unternehme ich gerne mal etwas an der frischen luft, ohne irgendetwas mit dem Hobby Videospiele zu tun haben zu wollen. Sollte es aber regnen und stürmen, setze ich mich gerne an die PlayStation und vertreibe mir die Langeweile mit den obengenannten Spielen (nicht nur, aber immerhin). Bis demnäxt, Euer

Markus Holy, Dresden

Sommer... Sonne... Luft und Liebe... schmelz dahin... Alles Quatsch! Unsereins setzt sich gemütlich in den Zockersessel, verdunkelt das Zimmer vor der Sonne (wenn sie mal da ist), dreht die Stereoanlage auf, haut **Resident Evil** rein und ab geht's. Sonne, Urlaub? Pah, wer braucht das? Etwa wie letztes Jahr mit Mamma und Paps nach Mallorca? Wo der Strand wie ein Bier-Testgelände aussieht? Oder wo deutsche Touristen im Doppel-Deppen-Team mit Zimmertemperatur-IQ's solch lustige Spiele veranstalten, wie das beliebte 'Wie schaffe ich es, den Dosenboden raufzusaugen?' oder das populäre 'Schaffe ich es , die Tussi anzubaggern, ohne daß sie es merkt?'. Und dann noch diese Animateure, die einen gegen seinen Willen zwingen 'Ein Bett im Kornfeld' zu singen. Nee Leute, nicht mit mir! Bevor ich im Urlaub verzweifele, verzweifele ich lieber zu Hause mit **Final Fantasy VII**. Nachdem ich mehrere Berichte von der E3 gelesen hatte, besorgte ich mir ein Amateurvideo des Spektakels. Und seitdem ich es gesehen habe, kann der Sommer eigentlich nicht schnell genug zu Ende gehen. Wißt Ihr, ich habe folgendes Motto: Je heißer der Sommer, desto heißer die Spiele! Und dieser Sommer ist verdammt heiß!!

Tom Karnott, Senden

Liebe VIDEO GAMESler! Laßt mich zunächst etwas zum Forumthema loswerden: Es war anno Sommer '94, die Temperaturskala zeigte einen unerträglich hohen Stand an. Es war immens schwül. Die Liter Eistee verschwanden nur so und mittendrin ich und mein SNES plus **Metal Marines**. Dieses atemberaubende Strategiespiel fesselte mich auch bei 30 Grad im Schatten noch vor meinen Amiga-Monitor 1084S. Dieses Warten, ob der Computer zuschlägt, bevor die Abwehrraketen fertiggestellt waren...Selten hat mich ein Spiel so in seinen Bann geschlagen wie dieses. Besonders in Level 20, in dem auch die CPU die Anti-Matter-Rakete besitzt, ist absolutes Zittern angesagt. Im Augenblick zocke ich **Wave Race 64** oder **International Superstar Soccer 64**, oder in einem Anfall von Nostalgie krame ich das gute alte **Super Probotector** (SNES) aus dem Regal. Ab und zu versuche ich auch mein Glück mit **Final Fantasy III** (ebenfalls SNES). Der Game Boy mit **Mario Land** und **Final Fantasy Adventure** kommt mit in den Urlaub, völlig klar.
P.S.: Der eigentliche Grund für diesen Brief: Ich wollte die Forderung von Bruce Bussein aus Düsseldorf (Mail-o-Mania 8/97) unterstützen. Die Rubrik Szene-Chat muß unbedingt wieder rein! Meiner Meinung nach war sie eine der besten, wenn nicht die beste Rubrik, die in der VG jemals veröffentlicht wurde (meine älteste VG ist die 5/93). Also überlegt Euch das gut, denn nie standen soviel Insider-Infos und persönliche Meinungen zu bewegenden Videospielthemen auf einer Seite.

Jan Boekhoff, Oldenburg

*Aha, so wie es aussieht, tangieren Euren Spieltrieb sommerliche Temperaturen, sofern existent, nur peripher. So sollte es für echte Freaks eigentlich auch sein. Bei uns hier in München hat sich die Sonne bis Mitte August sowieso nur ganz spärlich blicken lassen, womit wir also über weite (Test-)Strecken keine großen Probleme mit der Hitze bekamen. Was dann aber bei Sonnentagen ein echtes Problem darstellt, ist, das Spielzimmer völlig abgedunkelt zu bekommen. Ohne rabenschwarze Nacht macht etwa **Resident Evil** nur halb soviel Spaß, werden die Hälfte der feindlichen Schiffe in **Starfox 64** alias **Lylat Wars** einfach übersehen, oder der extremste Fall: Beim Nintendo 64-Ableger der id-Shooter-Serie grenzt das Ganze aufgrund der rabenschwarzen Szenarien fast an Unspielbarkeit, sollten noch einige Sonnenstrahlen auf den Screen fallen. Da nun unsere edlen Redaktionsräume voll klimatisiert sind und kühle Drinks in rauhen Mengen vorhanden sind, läßt sich's auch bei extremen Temperaturen gut zocken. Was uns aber nicht davon abhält, auch mal in Urlaub zu fahren, allerdings bestimmt nicht nach Mallorca, denn die Ausführungen von Tom beschreiben das dort vorherrschende Szenario meines Erachtens ziemlich treffend. Allerdings vergewissere ich mich persönlich immer im vornherein, daß auch eine genügend gut ausgestattete Spielhalle vor Ort vorhanden ist! Zum Szene-Chat: Ich werde Euer Anliegen mal Rob vortragen, mal sehen, ob er wieder Lust bekommt, einen zu komponieren.*

Komplettlösungen & N64

Hallo VG-Team! Ihr macht ein wirklich geniales Mag, bis auf eine Sache, die mich etwas stört: die ellenlangen Komplettlösungen. Meistens schafft Ihr es, eine ganze Komplettlösung (KL) eines Games in ein einziges Heft zu quetschen, und daran leiden wiederum die kleinen Tips & Tricks, wovon es demzufolge zu wenige gibt. Außerdem, wenn schon Komplettlösungen, dann bitte nur für MEGA-Games wie **Tomb Raider** oder **Resident Evil**. Ich hoffe, Ihr bringt aber trotzdem jeweils eine KL für **Tomb Raider 2** und **Resident Evil 2**, das muß sein. Mein Tip: KLs, ob groß oder klein, jeweils wenigstens in zwei oder mehrere Teile aufteilen und stückchenweise ins Heft bringen, damit höchstens zwei bis vier Seiten dafür benützt werden. Dann kommt

auch so etwas wie in der VG 8/97 nicht mehr vor, in der das Spiel **Vandal Hearts**, das ja meiner Meinung nach nicht so der Renner ist (ich bin kein RPG-Fan) satte 14 Seiten inklusive Werbung einnimmt. Außerdem kann eine aufgeteilte Komplettlösung ja auch als Ansporn zum Kauf der nächsten VG dienen, was wiederum Euch zugute kommt.
Nun möchte ich noch etwas zum Thema Nintendo 64 loswerden. Viele Leute sagen, daß man, einmal N64 gespielt, alle anderen Konsolen sofort vergißt. Als ich das hörte, dachte ich schon an den Verkauf meiner PlayStation. Jetzt werden bestimmt viele denken, ich sei ein PS-Fanatiker und wolle das N64 fertig machen, aber dem ist nicht so. Ich habe nichts gegen Nintendo, aber daß das N64 die Super-Edel-Konsole ist, kann ich nicht bestätigen. Ich habe schon alle erschienenen Titel dafür gezockt und ich muß sagen, daß es für mich kein Kaufargument dafür gibt. Zwar macht es sehr viel Spaß, ab zwei Spielern **Mario Kart 64** zu zocken, und **Turok** sieht auch sehr gut aus, und es ist mir auch klar, daß letzteres in dieser Qualität auf PlayStation und Saturn nicht machbar ist, aber daß das N64 über ein Jahr mehr Entwicklungszeit hatte, darf man nicht außer Acht lassen. Auch daß das N64 nur mit 93,75 Mhz getaktet ist, finde ich nicht so berauschend. Für eine 64-Bit-Maschine müßte der Prozessor etwa 120 bis 150 Mhz drauf haben. Zum Glück habe ich meine PS nicht verkauft, sonst könnte ich jetzt nicht **Rage Racer**, **Soul Blade** oder **Porsche Challenge** zocken und außerdem wäre ich auch noch wegen der Preissenkung sauer, von der Softwareflaute des N64 ganz zu schweigen.

T. Hanke, Hamburg

93,75 Mhz Taktung erscheint Dir zu wenig? Wie stehen dann erst PlayStation mit 33Mhz und Saturn mit seinen zwei 32-Bit Prozessoren (28,6 Mhz) da? Für eine Nintendo-Konsole stellt das geradezu eine atemberaubende Geschwindigkeit dar, bedenkt man nur, was Miyamoto und Co. seinerzeit aus der 'Schnecke' SuperNES mit sagenhaften zwei bis drei Mhz Taktfrequenz (je nach verwendetem Modus) herausgeholt haben. An der Geschwindigkeit liegt es nun bestimmt nicht, daß für Dich persönlich kein Kaufargument für N64 vorliegt. Wem ***Wave Race, Blast Corps, Lylat Wars*** *etc. nicht überzeugen, dem kann nicht mehr geholfen werden. Man muß sich nur mal unsere Wertungen anschauen. Obwohl bis dato nur wenige N64-Spiele offiziell erschienen sind, erreicht deren Spielspaßdurchschnitt locker die Classic-Hürde (!). Von insgesamt 15 (bis zur Ausgabe 9/97) getesteten N64-Games erhielten zehn Stück das begehrte Classic-Prädikat (macht einen Anteil von 66 Prozent !). Davon können alle anderen Systeme nur träumen, was aber nicht heißt, daß dort nicht auch absolute Spitzentitel auftreten, nur eben in wesentlich geringerer Konzentration. Bei Nintendo heißt das Prinzip also: Qualität statt Quantität. Wozu eine Unmenge an mittelmäßigen Spielen, wenn man stattdessen eine Handvoll Perlen hat?
Zu den Komplettlösungen: Mit Deiner Kritik bist Du ein wenig zu subjektiv an die Sache herangegangen. Musterlösungen zu Top-Action-Titeln wie* ***Resident Evil*** *und* ***Tomb Raider*** *ja, aber zu Top-RPGs nein? Gut, ich persönlich bin auch kein RPG-Fan, weshalb man aber die große Fangemeinde dieser Titel nicht außen vor lassen darf. Außerdem stellt eben gerade dieses Genre den Spieler oft vor die größten Probleme, was geradezu nach einer Komplettlösung schreit. Und die sollen wir dann auf mehrere Ausgaben verteilen? Du bist wohl noch nie an einer extrem haarigen Stelle festgesessen und hast verzeifelt nach der Lösung gesucht, hmm? Angenommen, so ein armer Spieler schlägt dann die VG auf und wird just an der für ihn wichtigen Stelle auf die nächste Ausgabe verwiesen, was weitere vier Wochen Wartezeit nach sich zieht. Ich würde dann das Spiel gefrustet in die Ecke werfen, so denke ich. Musterlösungen zu TR2 sowie RE2 werdet Ihr bestimmt in der VG finden, vielleicht sogar bevor die Spiele überhaupt erscheinen, da ist unser Tips-Onkel Dirk ja Experte dafür (hihi).*

Resident Evil 2

Liebe Redakteure von der Video Games, ich kaufe Eure Zeitschrift jetzt schon seit zwei Jahren regelmäßig und finde sie einfach super. Sie ist informativ, praktisch und schön anzusehen. Vor der Layout-Umstellung war sie schon ein Augenschmaus, aber jetzt sieht sie noch cooler aus. Mir ist auch aufgefallen, daß Eure Zeitschrift viel mehr Tips und Tricks enthält, als so manch anderes Mag. Was haltet Ihr denn von einer Rubrik, in der Ihr über die neuesten Trends in Sachen Elekronik berichtet? Jetzt aber genug mit den Komplimenten. Was ich Euch fragen wollte: Immer, wenn ich Eure Zeitschrift aufschlage, hoffe ich einen Bericht über **Resident Evil 2** zu finden, aber ich finde nie einen. Ich fand den ersten Teil schon sssuper und warte sehnsüchtig auf das Sequel. Warum bringt Ihr keinen neuen Artikel darüber? Habt Ihr keine neuen Informationen oder bekommt Ihr keine?

Thorsten Brossette, Dillingen

Nachdem dieses heißbegehrte Sequel ursprünglich im April erscheinen sollte, haben wir in den Ausgaben 1/97 und 2/97 zwei große Previews mit über 30 Bildern und einem Interview mit den Entwicklern gebracht. Doch offensichtlich gab's noch Mängel am Gameplay und Capcom verschob den Release auf Ende '97/Anfang '98 und seitdem hüllt man sich dort in Geheimniskrämerei, wohl um die Kunden nicht wieder heiß zu machen und dann das Spiel erneut verschieben zu müssen. Selbst auf der E3 gab's nur ein selbstlaufendes Demo zu sehen. Wie von Tet berichtet, wird nun auf der RE Director's Cut-Scheibe auch ein Demo von RE2 mit knapp 20 Räumen zu finden sein. Sobald wir wirklich Neues zum Sequel haben, werden wir Euch natürlich keine Infos vorenthalten, jetzt ist's aber noch ein bißchen zu früh dafür. Elektronik-Trends? DVD-Player und so oder PCs? Leider keinen Platz dafür, sonst kämen wieder die Animé-Fans oder andere und wollen auch ihr Recht.

N64 PAL-Probleme

Warum produziert Big N nur so miese PAL-Umsetzungen beim N64: Dicke PAL-Balken, Geschwindigkeitsverluste, keine Übersetzung von Sprache und Text bei zum Beispiel **Mario Kart 64**?

Andy Leschnik, Eisleben

Hallo Nintendo-Freaks! Ich komme gleich zum Thema: Die katastrophalen PAL-Umsetzungen von N64-Spielen. Man kann doch erwarten, daß bei Preisen von bis zu 160 Mark und den langen Wartezeiten bis zur PAL-Veröffentlichung keine ekligen PAL-Balken den Screen verunstalten und eine Geschwindigkeitsanpassung vorgenommen wird. **Mario Kart 64** und **Wave Race 64** sind eine einzige Katastrophe. Gott sei Dank habe ich mir die Spiele in der Videothek ausgeliehen, denn kaufen werde ich sie so nicht! Meine Kollegen, die sich alle ein N64 gekauft haben, verkauften die Maschine wieder. Ich werde mir ab jetzt nur noch Spiele ausleihen und erst dann wieder welche kaufen, wenn Besserung eintritt. Ihr solltet eigentlich ein Special über PAL-Anpassung bringen, denn offensichtlich ändert sich bei Nintenso nur etwas, wenn öffentlich Kritik geübt wird.

Werner Krüger, Ehingen

Hi VG! Euer Heft gefällt mir wirklich sehr gut und auf Eure Tests kann man sich in 99 Prozent der Fälle verlassen. Deshalb bin ich auch schon mehr als drei Jahre *Stammleser der* VG. Nun aber mal genug des Lobes: Warum wartet Ihr bei Tests zu **Rage Racer**, **Mario 64**, **Mario Kart 64** auf den PAL-Release, wenn Ihr dann doch die NTSC-Version testet? Das macht doch gar keinen Sinn! So wißt Ihr überhaupt nicht, wie ein Spiel auf die doch recht doofe PAL-Norm umgesetzt wurde. Ansonsten macht nur weiter so. Euer Track'n'Field Hammerchampion.
P.S.: Danke für **Micro Machines V3** und **NBA in the Zone 2** aus dem Track'n Field-Wettbewerb!

Rolf Ueltschi, Schweiz

Hi Leute, ich sitze gerade vor meinem Computer, wurschtel im Internet rum und da fällt mir doch auf, daß Ihr eines der wenigen deutschen Videospielmagazine ohne eigene Homepage seid, warum? Ich hatte Euch von '92 bis '94 im Abo, wechselte dann zu einem anderen Magazin und habe Euch '96 aus Heimweh wieder abonniert. Wie konnte ich es nur so lange ohne Euch

aushalten?? In letzter Zeit lese ich immer wieder Kritik über die schlampigen PAL-Umsetzungen Nintendos. Ich kann diese Ansicht nicht teilen. Guckt Euch doch mal die Spielanleitungen von **Mario 64**, **Wave Race 64**, **Mario Kart 64** usw an: Einfach spitze, sehr bunt, viele Bilder, tolle Erläuterungen und alles auf deutsch. Außerdem hat Nintendo jetzt die Familienfreundlichkeit mit der Veröffentlichung eines allseits bekannten Prügelspiels über Bord geworfen. Nun warte ich schon sehnsüchtig auf den Release der von Euch getesteten id-Klassiker. Euer ewig treuer Leser

Hannes Fleischer, Rheinbach

Wir finden es auch eine Frechheit, daß sich Big N bis dato nicht die Mühe macht, PAL-Anpassungen vorzunehmen. Apropos Big N: Zur Zeit wäre Small N eigentlich etwas treffender. Laut Internet hält Sony in den derzeitigen Software-Verkaufscharts in Japan einen Marktanteil von knapp 90 Prozent, den Rest teilen sich Sega und Nintendo. Diese Quote unterliegt aber auch wieder starken Schwankungen. Aber zurück zum Thema: Wahrscheinlich baut man bei Nintendo darauf, daß die Käufer die US/JP-Versionen der Spiele nicht kennen und in diesem Fall macht sich der Qualitätsverlust nicht direkt bemerkbar, von den PAL-Balken einmal abgesehen. Wenn man nicht weiß, daß ***Wave Race*** *US schneller läuft, ist man mit der dt. Version auch zufrieden, wie man bei Hannes sieht. Schade aber trotzdem, daß bei uns nicht die gleiche Qualität geboten wird. Mit den Tests ist das so eine Sache: Aus Aktualitätsgründen muß eben bei Nichtvorhandensein einer PAL-Version auf das NTSC-Original zurückgegriffen werden. Dies ist branchenüblich und vor allem bei Nintendo-Spielen verbreitet, da von dort fast nie rechtzeitig PAL-Testversionen verschickt werden. Mit den Tests warten wir aber trotzdem bis zum offiziellen Release, da es zu diesem Zeitpunkt mehr Leuten etwas bringt als ein Import-Test für eine Handvoll Freaks kurz nach der Übersee-Veröffentlichung. Zur Homepage: Einfache Erklärung: Um eine Web-Site richtig betreuen und regelmäßig updaten zu können, bräuchte es einen Redakteur, der sich aus-schließlich darum kümmert. Im Moment haben wir aber alle Hände voll mit unserem Stammheft zu tun.*

Leser-Artworks

Hi Cracks! Ich gehöre mittlerweile auch zu den eingeschworenen VG-Lesern. Da ich sehe, daß Eure Leser immer wieder diese schrecklichen Horror-Aliens malen, dachte ich mir: Wieso nicht'n bißchen Abwechslung und was nettes...also: Euch (hihi). Ich hoffe, Euch gefällt es und Ihr seid nicht beleidigt Na ja, was in einem Brief nicht fehlen darf, ist das obligatorische Loblied an Eure tolle Arbeit. Wieder einmal sieht die Zeitschrift spitzenmäßig aus und macht Spaß beim Lesen. (Anm d. Red.: Jetzt läßt 'Micha' noch einige üble Sprüche über die lieben Tamagotchis los, die wir leider aus Platzgründen canceln müssen)

Michael Tewiele, Bocholt

Wir sind...begeistert!!! Hast uns alle ziemlich gut getroffen, aber wo ist Tet? Auf dem Turm? Oder ist er einfach nicht 'bildogen'?!

Die VG-Gang im Artwork: Weiter so, Leute!



All-Time Top Ten von Tet

1. Seiken Densetsu 2 (Secret of Mana, SNES)
2. Lunar the Silver Star (US, Mega-CD)
3. Bio Hazard D.C. (Resident Evil ,PS)
4. Final Fantasy 5 (jp, SNES)
5. Dragon Quest 2 (jp, NES)
6. Magical Chase (jp, PC-Engine)
7. Final Fantasy 6 (jp, SNES)
8. Final Fantasy 4 (jp, SNES)
9. Landstalker (jp, MD)
10. DigiCom Vader (jp, DigiCom) (in einem Anfall von Nostalgie)



Zur Zeit versucht Ihr offenbar, Geld für Spiele durch Kauf von Billig-Zubehör einzusparen. Dabei ist jedoch Vorsicht geboten. Ansonsten träumt die gesammte männliche Videospielwelt wohl (immer noch) von Lara Croft, unserem Tomb Raider-Herzchen, und den Möglichkeiten, sie von ihrem Outfit zu befreien.

Original und Fälschung

Hi People, ich lese viele Magazine, aber Ihr seid die besten und zwar mit großem Abstand aufs Feld. Meine Frage (Anm. d.Red.: Die anderen vier mußten dem Platzmangel weichen): Kürzlich kaufte ich mir eine Memory Card der Marke 'Naki' für meine PlayStation. Obwohl ich den selben Preis wie fürs Sony-Original bezahlt habe, hinterließ schon die äußere Beschaffenheit den Eindruck einer Billigkopie. Zuhause mußte ich feststellen, daß das Ding nicht einmal in den dafür vorgesehenen Schacht paßte. Im Geschäft versuchte ich vergeblich, das Teil umzutauschen. Was wißt Ihr über diese Firma? Und warum werden ihre Produkte zu Preisen verkauft, die dem Sony-Original gleichstehen? Ach ja: Was zum Teufel ist ein RGB-Kabel? Was bedeutet dieses Kürzel? Wozu ist es gut und wo bekommt man so etwas?

Roman Kellenberger, CH-Goldach

Ich hätte da ein paar Fragen an Eure Rat & Tat-Experten: Letztens hatte ich vor, bei meinem Händler ein RGB-Kabel für die PlayStation zu kaufen und mir wurden drei verschiedene angeboten: Das Sony-Original für 79,90 Mark und zwie No-Name-Produkte (zumindest kenne ich sie nicht) für DM 39,90 bzw. 19,90 Mark. Für welches sollte man sich entscheiden, was meint Ihr?

Reinhold Knapp, Fürth

Also zum Problem von Roman: Wie kommst Du nur auf die Idee, ein No-Name-Produkt zum gleichen Preis wie das Original zu kaufen? Wenn man schon Zubehör-Dritthersteller und damit keine Garantie von Seiten Sony in Kauf nimmt, dann doch wohl mit dem Hintergedanken der Kostenersparnis. Von der ominösen Firma, die Du da beschreibst, haben wir auch noch nichts gehört und Du dein Geld damit wohl in den Wind gesetzt. Allerdings würde ich persönlich noch einmal kräftig bei meinem Händler nachhaken. Ein RGB-Kabel dient zum Anschluß der Konsole an den Fernseher/Monitor und bietet die bestmögliche Bildqualität, noch vor einem SVHS-Kabel. RGB steht dabei für ***Rot, Grün, Blau,*** *also die Grundfarben. Im Zweifelsfall raten wir immer zum Kauf des Originals, denn bei RGB-Kabeln für 20 bzw. 40 Mark besteht doch die Gefahr von Qualitätseinbußen.*

Dann könnt Ihr das Gerät ja gleich über Antenne anschließen. Zum Fall Reinhold:Versuch doch mal Folgendes: Kauf alle drei Kabel zum Selbsttest und überrede Deinen Händler, die zwei, die Dir nicht zusagen, am nächsten Tag wieder zurückgeben zu dürfen. Dann solltet Du den optimalen Weg zwischen Preis und Leistung eigentlich herausgefunden haben.

Lightguns & 100Hz

Hi VG-Lightgun-Cowboys! Als alter Scharfschütze spiele ich mit dem Gedanken, mir den Import **Time Crisis** zuzulegen und damit auf meine Flimmerkiste einzuschießen, die nun dummerweise ein 100 Hz-Gerät ist. Nun würde ich gerne wissen, ob die Namco-Guncon damit überhaupt funktioniert. Wird der Titel eigentlich als PAL-Version veröffentlicht?

Arved Maron, Kaiserslautern

Bad News für Dich, Arved: Vor einem 100 Hz-Apparat wäre Deine Lightgun genausoviel wert wie eine Spritzpistole für James Bond in Goldeneye, nämlich nichts. Ein Deutschland-Release seitens Namco/ Sony ist aufgrund der hohen Indizierungsgefahr (den Sega-Shooter-Doppelpack hat's bereits erwischt) derzeit auch nicht geplant.

Lara Croft (un)züchtig

Dieses göttliche Bild von Lara aus dem 'dicken Ende' in VG 8/97 geht mir nicht aus dem Kopf. Wo habt Ihr das her? Laßt mich und die restliche videospielende Männerwelt nicht im Regen stehen und verratet es! Stimmt es eigentlich, daß Lara für den japanischen Markt in so eine kitschige, comic-hafte Figur mit Kulleraugen verwandelt worden ist? Jedenfalls finde ich Lara zum Verlieben süß. Eine letzte Frage: Was ändert sich am Spielablauf eines Spiels, wenn es wie bei **Metal Gear Solid** nicht auf vorberechnete Hintergründe zurückgreift, sondern in 'Echtzeit' berechnet wird?

Volker Adam, Wittingen

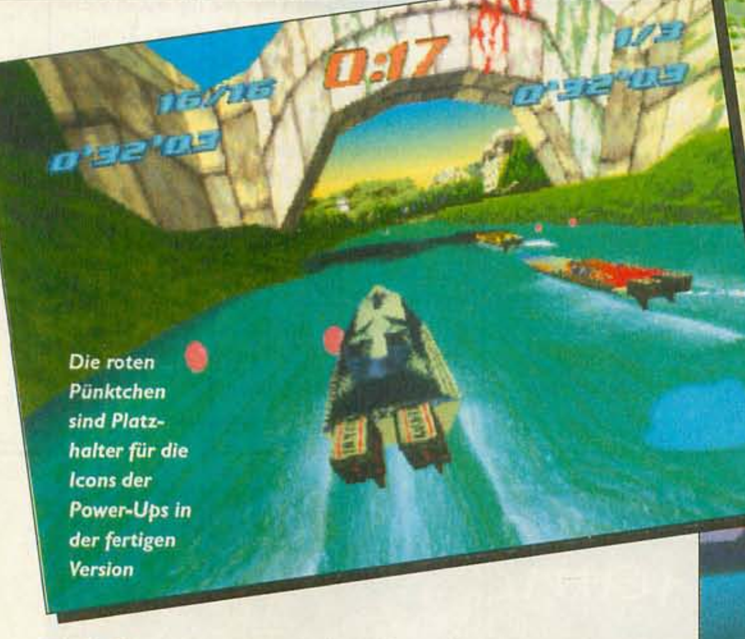
Alle Lara-Nackt-Bilder stammten aus dem Internet. Zur Zeit scheint die Site (Nude Raider) aber down zu sein, so daß Ihr Schlingel wohl auf einen real existierenden Cheat in ***Tomb Raider 2*** *hoffen müßt. Für den Japan-Release wurde Lara in der Tat in eine Animé-Figur verwandelt. Zur letzten Frage: Am Spielablauf ändert sich nichts, nur ist Echtzeitgrafik wesentlich schwerer zu programmieren, sieht aber meiner Meinung nach nicht so toll aus wie etwa vorberechnete Render-Szenarien in* ***Resident Evil****, ist aber Geschmackssache. Echtzeit-Render-Grafik im Stil der opulenten Intros ist mit den heutigen Maschinen noch nicht möglich.*

FORUMTHEMA

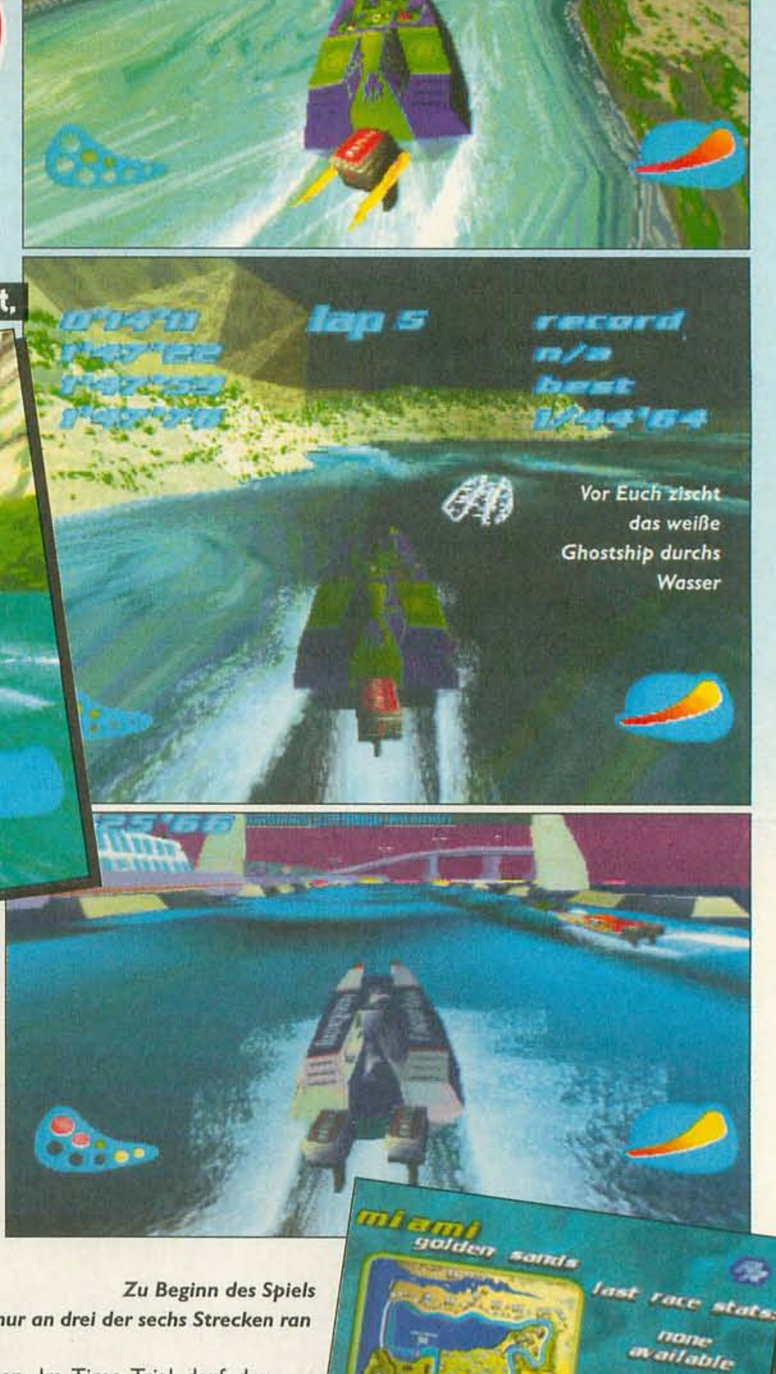
Diesmal geht's um Sega: Das Mega Drive war seinerzeit dem SuperNES, mit Ausnahme der Geschwindigkeit, in allen technischen Bereichen unterlegen, das Mega CD war kein großer Hit, das 32X ein Schuß in den Ofen und der Saturn kam als erste 32-Bit-Konsole eines renommierten Herstellers wieder auf den Markt und frustriert seitdem die Programmierer mit Benutzerunfreundlichkeit und scheint zudem für die neuesten Konvertierungen (**Virtua Fighter 3**) nicht mehr genug drauf zu haben, weshalb Sega auch schon am Nachfolger (Codename Black Belt) werkelt. Kommen wir zur Gretchenfrage: Haltet Ihr Sega weiterhin die Stange, oder seid Ihr der Meinung, die Japaner haben sich mittlerweile genug Hardware-Schnitzer geleistet? Was könnte Sega mit einer neuen Konsole besser machen? Würdet Ihr sie kaufen? Oder sollte sich der traditionsreiche Arcade-Hersteller im Heimbereich gar nur mehr auf Software beschränken? Schreibt uns!

RAPID Racer

Vor drei Monaten hatten wir Euch Sonys neuestes Rennspiel schon mal vorgestellt, inzwischen liegt uns die erste Golddisc vor.



Die roten Pünktchen sind Platzhalter für die Icons der Power-Ups in der fertigen Version



Vor Euch zischt das weiße Ghostship durchs Wasser

Links unten seht Ihr die Turbo-Anzeige, grüne Punkte beschleunigen Euch, rote bremsen Euch ab.

Zu Beginn des Spiels kommt Ihr nur an drei der sechs Strecken ran

Wasser ist unberechenbar, allein schon aus diesem Grund findet man es relativ selten in Videospielen. Es ist halt doch viel einfacher, eine Landstraße aus feststehenden Polygonen zu entwerfen als eine sich ständig verändernde Oberfläche mit Lichtreflexionen und Wellenbewegungen realistisch zu simulieren. In diesem Punkt setzt Nintendos **Wave Race 64** sicher einen Standard, an den auch Sonys **Rapid Racer** nicht heranreicht. Das Wasser wirkt zu statisch und die Streckenführung scheint manchmal geradezu absurd, denn Flüsse fließen doch eher selten nach oben. Dafür steuern sich die unterschiedlich ausgestatteten Rennboote zumindest mit dem neuen Analogpad ausgezeichnet. Mit etwas Übung läßt sich der durch die fließende Oberfläche bedingte Drift sogar ausnutzen, um Hindernissen auszuweichen oder Extras aufzunehmen. Die versprochenen 18 Strecken entpuppen sich als sechs unterschiedliche Kurse, die Euch nach erfolgreicher Saison nochmal in nächtlicher Umgebung und schließlich gespiegelt präsentiert werden. Für zusätzliche Motivation sorgen die stärker motorisierten Powerboote, die in späteren Levels bereit stehen und mit beachtlicher Geschwindigkeit durch die HiRes-Landschaften rasen. Im Time Trial darf der Ghost Car (oder Ghost Ship) natürlich nicht fehlen, der nur aus weißen Polygonen besteht und somit aus jeder Umgebung heraussticht. Sonys Pressemitteilung verspricht einen sogenannten Fractal-Modus für alle Piloten, die die 18 vorgegebenen Strecken siegreich beenden. Hier soll ein Zufallsgenerator über 256.000 neue Kurse zusammenstellen. Wir konnten es nicht überprüfen, da unsere Vorversion noch einige Bugs hatte. Mit horizontaler oder vertikaler Bildschirmteilung jagt Ihr Euch zu zweit im Sudden-Death- oder Meisterschaftsmodus übers Wasser. Die letzten Geheimnisse entlocken wir **Rapid Racer** im ausführlichen Test in der nächsten VG.

rz

INFO

System:	PlayStation
Name:	Rapid Racer
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sony

Geplanter Erscheinungstermin:

Oktober 1997

GAMERS POINT

E3 - Video 29,85

E3 - Video 29,85

N64

Wave Racer 64 89,85
W. Gretzky's Hockey 129,85
Yoshi Island 64 *

N64

Konsole 299,00
1Meg Memory 49,85
Memory farbig 34,85
5M Mem farbig 79,85
Import Adapter 49,85
Joypad farbig 54,85
Joypad Verlängerung 24,85
RF-Antennenadapter 39,85
RGB kabel 39,85
Mad Catz Lenkrad 149,85
Performer Lenkrad 114,85
Blast Corps *
Body Harvest *
Bomberman 64 *
Clayfighter 63 1/3 *
Cruisn USA *
Dark Rift *
Mood *
Ed *
F1 Pole Position *
Fifa 64 99,85
Golden Eye 007 *
Hexen *
Int. S.S. Soccer 64 149,85
Ken Griffey Jr. Baseball *
Reilik Doig 149,85
Lamborghini 64 *
Lylat Wars *
Mission: Imposible 64 *
Moral 144,85
Multi Racing *
NBA Hang Time 129,85
Pilotwings 64 89,85
Robotech: Crystal Dreams *
Robotron X *
Sonic Wings Assault *
Star Wars 129,85
Super Mario 64 89,85
S. Mario Kart 64 89,85
Tetrisphere *
Top Gear Rally *
Turok 149,85
War Gods *

PSX

Konsole 299,85
Memory Card 39,85
8M Memory 69,85
24M Memory 84,85
32M Memory 94,85
48M Memory 99,85
Konami Gun 59,85
Predator Gun 69,85
Analog Joypad 59,85
Joypad farbig 29,85
Joypad Sony 44,85
Joypad Verlängerung 19,85
HF-Antennenkabel 49,85
Linkkabel WL 19,85
RGB Kabel Fire 39,85
Mad Catz Lenkrad 139,85
VRF-1 Lenkrad 109,85
Abe's Oddysee *
Agent Amstrong 89,85
Agile Warrior 49,85
Air Combat PLAT 49,85
Alien Trilogy PLAT 44,85
B.A. Toshinden PLAT 49,85
Bleifuss 2 *
Bubble Bobble 2 79,85
Bubsy 3D 49,,85
Bust-a-Move 2 PLAT 44,85
Castlevania *
Colony Wars 89,85
Croc - Legend Gobbos *
Destruction Derby PLAT 49,85
Discworld 2 *
F1 '97 *
F1 Domark *
Fade to Black PLAT 44,85
Fantastic Four 89,85
Fatal Fury *
Fifa Soccer 96 PLAT 44,85
Final Fantasy 7 *
Formular Karts *
Hulk 59,85
Int. S.S. Soccer Pro 99,85
Iron Man X/O 49,85
Jurassic Park *
Lethal 89,85
Machine Hunter *

PSX

Madden NFL 98 *
Magic - Gathering 89,85
Maniac Karts 79,85
Marvel 2099 89,85
Mass Destruction 89,85
Mega Man 8 *
Mega Man Battle & Ch. *
Metal Jacket 49,85
Monster Truck Rally 99,85
Moto Racer *
NBA Hang Time 89,85
Need for Speed 2 89,85
NFL Quarterback Club 97 49,85
NHL 98 *
NHL Open Ice 94,85
Night Striker 49,85
Nuclear Strike *
Off World Interceptor 49,85
Panzer General 2 89,85
PaRappa The Rapper *
PGA Tour 96 PLAT 44,85
Power F1 *
Rapid Racer *
Raven Project 59,85
Ray Tracers *
Rayman PLAT 44,85
Raystorm *
Resident Evil Direct Cut *
Revolution X 49,85
Ridge Racer PLAT 49,85
Road Rage 89,85
Road Rash PLAT 44,85
Slam & Jam 49,85
Soul Blade 99,85
Star General 74,85
Steel Panthers 74,85
Super Pang Collection *
Syndicate Wars 89,85
Tekken PLAT 49,85
Tenka 99,85
The Note *
Tiger Shark *
Toonstruck 89,85
Total Drivein *
Total Eclipse 49,85
Transport Tycoon 89,85

PSX

True Pinball 59,85
V-Rally 94,85
VMX Racing 89,85
Warcraft 2 *
WCW vs the World *
Wing Commander 4 89,85
Wing Over 89,85
Wipeout PLAT 49,85
Wrecking Crew 94,85
Xevius 3D *
Zeitgeist

SAT

Syndicate W. 89,85
Thunderforce 5 *
Victory Boxing 49,85
Virtua Racing 49,85
Warcraft 2 *
WWF Wrestlem. 49,85

SAT

Konsole 299,00
Gamebuster 59,85
Joypad Verlängerung 19,85
RGB Kabel 39,85
4-4-2 Fussball 89,85
Adidas Power Soccer 84,85
Advance Military 3 119,85
Advance Military 4 119,85
Afterburner 2 49,85
Alberts Oddysee *
Andretti Racing 49,85
Bomberman 89,85
Bust-a-Move 3 *
Croc: Legend of the Gobbos *
Daytona USA 49,85
Discworld 2 *
Dragonforce *
Fighters Megamix *
Formula Karts 89,85
Hi Octane 39,85
Int. Victory Goal 39,85
King of Fighters 95 89,85
Loderunner 49,85
Madden NFL 98 *
Magic - Gathering 89,85
Maniac Karts 89,85
Pandemonium 89,85
Resident Evil *
Revolution X 29,85
Rise 2 49,85
Robo Pit 49,85
Shining the Holy Arc 89,85
Shinoby X 49,85
Shockwave Assault 49,85
Sonic Jam *
Steamgear Mash 49,85
Swagman *

SNES

Action Pack incl.
Yoshi Island 229,85
Super Key 39,85
Ascii Pad 29,85
Fighter Pad 49,85
Act Raiser 2 49,85
Aladdin 59,85
Ardy Lightfood 49,85
Breath of Fire 2 99,85
Civilization 129,85
Clayfighter 49,85
D. Kong Country 119,85
D. Kong Country 2 119,85
D. Kong Country 3 139,85
Dschungelbuch 59,85
Fatal Fury Sp. 69,85
Hebereke Popoon 49,85
Int. S.S. Soccer Del. 129,85
Jelly Boy 49,85
Kid Clown 59,85
Lufia 109,85
Magic Boy 49,85
NHL Hockey 49,85
Pac in Time 59,85
Pagemaster 59,85
Primal Rage 49,85
Sea Quest 59,85
Star Wars- Imperium *
Star Wars- Jedi Ritter *
S. Adv. Island 2 49,85
S. Dropzone 39,85
Mario Kart Classic 59,85
Mario Allstar Classic 59,85
S. Punch Out 94,85
Terranigma 109,85
Tetris & Dr. Mario 49,85
True Lies 49,85
Wario Woods 49,85
Warlock 59,85
Wild Guns 79,85
Will. Arcade Hits 129,85
Winter Gold 89,85
Zelda Classic 59,85

Bestellungen und Anfragen jetzt auch per eMail.
GamersPoint@t-online.de

Besuchen Sie uns auf unserer Homepage:
TopTen Listen, Infos und Neuheiten uvm.
http://home.t-online.de/home/GamersPoint

ACHTUNG! NEU!
Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver



Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44 FAX: 0721 - 374 185 **0721 - 339 45**



Preview
Jersey Devil

Jersey Devil

Aus Kanada kommt ein neues 3-D-Adventure, das den Vergleich mit Mario 64 und Croc nicht zu scheuen braucht.



Vorsicht Jersey, hinter Dir!

Viele Objekte im Spiel lassen sich von Euch aufheben oder herumschieben.

Die Monster in Jersey Devil sind witzig und abwechslungsreich animiert.

Die älteren Video-Games-Leser erinnern sich bestimmt noch an **Dragon's Lair**, **Braindead 13** und weitere Spiele der kanadischen Softwarefirma Readysoft, die alle eines gemeinsam hatten, geniale Grafik und Animation und sehr mittelmäßiges Gameplay. Readysoft ist inzwischen in Konkurs gegangen. Malofilm hat die Überreste aufgekauft mit dem Vorsatz, die Fehler der Vergangenheit nicht zu wiederholen; und das gelang überraschend gut, wie das erste Produkt, **Jersey Devil**, beweist. Das ungefähr vier Minuten lange, zeichentrickähnliche Intro läßt zwar noch den Rückfall in Readysoft-Zeiten befürchten, doch schon die erste 3-D-Welt beseitigt alle Zweifel. **Jersey Devil** ist echtes 3-D-Action-Adventure, bei dem Ihr Euch völlig frei bewegen dürft. Die Herkunft des Jersey Devils liegt etwas im Unklaren, eine Theorie spricht von einer Frau namens Mother Leeds, die im Jahre 1735 in New Jersey ihr 13. Kind zur Welt brachte und es noch während der Geburt verfluchte. Das Kind verwandelte sich in ein Monster, floh und verbrachte die nächsten Jahrhunderte damit, die Bewohner New Jerseys und Pennsylvanias in Angst und Schrecken zu versetzen. Im Spiel bekämpft Ihr als agiler Devil den finstren Doktor Knarf, der harmlose Pflanzen und Gemüse in schreckliche Monster verwandelt und damit die Nachbarschaft terrorisiert. Die Hauptfigur beherrscht mehr als 20 unterschiedliche Aktionen, die durch flüssige und sehr witzige Animation ins Bild gesetzt werden. Einige der Moves können jederzeit aktiviert werden, wie zum Beispiel springen, laufen, Salti schlagen, während andere nur unter bestimmten Umständen verfügbar sind, beispielsweise Feuer speien, auf Tieren reiten, und Euch unsichtbar machen. Euer Adventure führt Euch durch elf Levels mit sechs unterschiedlichen Landschaften. Neben zahlreichen Rätseln, bei denen Ihr bestimmte Gegenstände finden sollt, versteckte Schalter aktivieren müßt oder verstreute Buchstaben sammelt, kommt auch der Action-Anteil nicht zu kurz. Ähnlich wie bei **Mario 64** garantiert das Leveldesign abwechslungsreichen 3D-Jump'n-Run-Spaß, das Ganze natürlich auf dem neuesten Stand der Technik. **Jersey Devil** unterstützt den Analog-Controller und wirkt grafisch dank hochauflösender Grafik sehr beeindruckend. Momentan streiten mehrere namhafte Softwarefirmen in den USA um die Vertriebsrechte, deswegen steht noch kein Releasetermin fest.

rz

INFO

System: PlayStation
Name: Jersey Devil
Genre: 3-D-Action-Adventure
Hersteller: Malofilm
Geplanter Erscheinungstermin:
keine Angaben



Die Welt von Blade Runner zieht seit je her viele Entwickler in ihren Bann. Psygnosis neuestes Shoot'em Up spielt in einer solchen endzeitlichen SF-Umgebung.

Bodenziele sind in den Gebäudeschluchten nur schwer auszumachen

Die Außenperspektiven bieten Euch nicht den erhofften Überblick

Vor jeder Mission könnt Ihr Euch die Waffen anschauen



Auch Gebäudekomplexe sind Euer Ziel

Die sagenhafte Techno-Welt von **Blade Runner** hat schon manch einen Vertreter aus der Zunft der Spiele-Entwickeler fasziniert. Klassiker wie **Snatcher** (Konami) oder **Syndicate** (Bullfrog) wurden von diesem Kultfilm inspiriert und können ihrerseits ebenfalls mit einer riesigen Fangemeinde aufwarten. Nun hat sich Psygnosis dieser Thematik angenommen und verlagert den Schauplatz ihres kommenden PlayStation-Titels **G-Police** in eben diese düstere Endzeitumgebung. Die Erfahrung, die der britische Spielegigant mit der **wipEout**-Serie gesammelt hat, kommt ihm hierbei - vor allem bezüglich der Optik - zugute. Die ausgesprochen detaillierte Polygon-Grafik mit den vielen futuristischen Bauwerken und Fahrzeugen, gibt eine perfekte Endzeitstimmung wieder. Man schreibt das Jahr 2097. Die Menschheit hat die meisten Himmelskörper innerhalb des Sonnensystems bereits besiedelt. Während auf anderen Planeten **wipEout**-Meisterschaften gefahren werden, ist auf Callisto - dem Jupiter-Mond - die Hölle los. Regierungen, wie wir sie kennen, existieren nicht mehr. Dafür wird die Macht von einer Handvoll Wirtschaftsbossen ausgeübt. Als Pilot der unabhängigen Polizeieinheit **G-Police** lenkt Ihr einen düsengetriebenen "Havoc" - eine Art Kampfhubschrauber ohne Rotor - durch insgesamt 35 Missionen und legt Gesetzlosen, Schmugglern und Terroristen das Handwerk. Dabei befolgt Ihr die Anweisungen der Kommandozentrale, wobei jede der Missionsziele in chronologischer Reihenfolge auf einem 3D-Radar angezeigt wird. Ein ganzes Arsenal an Waffen - vom einfachen Maschinengewehren bis hin zu 1.000 kg Bomben - und ein selbstregenerierendes Schutzschild stehen zur Verfügung, damit Ihr Euch gegen die zahlreichen Unholde durchsetzen könnt. In manchen Missionen müßt Ihr Fahrzeuge nach gesetzwidriger Fracht durchsuchen, wofür Ihr einen elektronischen Scanner einsetzt. Grundsätzlich dürft Ihr Euch innerhalb des jeweiligen Levelabschnittes - meist einzelne Stadtteile, die mit gigantischen, luftdichten Dachkonstruktionen überspannt und durch Tunnelschächte miteinander verbunden sind - frei bewegen. Der Havoc läßt sich dabei so ähnlich steuern wie ein Hubschrauber. Neben dem Vor- und Rückwärtsantrieb existiert eine Vorrichtung für Hovering, mit der Ihr Eure Maschine senkrecht nach oben oder unten steuern könnt. Davon werdet Ihr des öfteren Gebrauch machen, zumal sich in der Stadt zahlreiche Hindernisse wie Wolkenkratzer oder Brückenkonstruktionen befinden, hinter denen Ihr Euch verstecken könnt. **G-Police** ist somit ein Spiel, in dem nicht nur Fingerspitzengefühl, sondern auch taktisches Denken gefordert wird. *tet*



Eine Verfolgungsjagd durch die futuristische Stadt

INFO

System:	PlayStation
Name	G-Police
Genre:	3D-Shoot 'em Up
Hersteller:	Psygnosis

Geplanter Erscheinungstermin:
Herbst 1997



Taucht ein in ein Lichtermeer an Effekten und macht Jagd auf allerlei insektoide Monster in Psygnosis neuem Ego-Shooter-Spektakel

Gleich zu Beginn erwartet Euch ein Feuergewitter aus blauen Energiestrahlen

Die Explosionen und variantenreichen Lichteffekte gehören zu den großen Stärken von Shadow Master

Kleine Geschütze verstecken sich meist gut hinter Ecken und sind schwer zu erwischen

Bei der Entfernung hilft gegen die Mechano-Spinne wohl nur noch die Napalm-Megabombe

Hier materialisiert sich gerade ein Alien und nimmt Euch sofort ins Visier

Wenn man bei Psygnosis erstmal leistungsfähige Lightsourcing-Routinen zur Verfügung hat, kann man selbige doch nicht schon nach einem 3-D-Shooter (**Tenka**) in den Schaltkreisen der PlayStation versauern lassen. So in etwa überkommt einen der erste Eindruck beim Anspielen der Level eins und zwei von **Shadow Master**. Wunderschöne Lichteffekte in allen Variationen: Von stationären Lichtquellen und bildschirmfüllenden Explosionen über sich fortpflanzende Energiestrahlen (Schüsse, Deckenbeleuchtung) bis hin zu pulsierenden Aufhellungen dunkler Ecken (Fackeln), bevölkern die verwinkelten Räumlichkeiten, in denen sich Euer Robo-Gefährt den Weg freischießt. Vom Spielprinzip ganz eng an Neons Hit **Tunnel B1** angelehnt, leitet Ihr die genretypische 1-Mann-Invasion in düstere Höhlen und Tempel. Primär- und Sekundärziele, wie das Zerstören von Reaktoren, Beseitigen sämtlicher Gegner und Sicherstellen der Fluchtwege, gilt es zu erreichen. Dazu stehen Euch eine (kurzzeitig aufpeppbare) Standard-Zwillings-Lasergun mit unbegrenztem Energievorrat sowie vier Extrawaffen zur Verfügung, die jederzeit gleichzeitig zur Insektenpulverisierung verwendet werden können. An eine Karte haben die Entwickler zwar nicht gedacht, jedoch habt Ihr permanent die ungefähre Position von unmittelbaren Gegnern sowie den Abstand Eures Gefährts zur nächsten Wand im Visier. Wenn dann im Mission-Briefing 'Enemy Resistance: Severe' steht, dürft Ihr Euch warm anziehen. Dann wartet gleich nach der Levelankunft eine Phalanx von Mechano-Monstern, die Euch mit Lasersalven eindeckt und die Hektik in **Shadow Master** nimmt ihren Lauf. Hinter jeder Ecke, hinter jeder Abzweigung warten mehrere Riesenspinnen, fliegende Schädel, Cyborgs etc. Ihr kommt nie zur Ruhe und seid irgendwie immer auf der Flucht; sogar bei 'moderater' Feindbesetzung. Um gegen den hartnäckigen Beschuß zu bestehen, müßt Ihr dann schon etwas Erfahrung mit Strafing-Techniken gesammelt haben, denn ganz so leicht wie ein menschlicher Söldner läßt sich ein Fahrzeug nicht kommandieren. Ab und zu taucht zur Auflockerung der Gefechte auch ein kleines Puzzle auf. Wenn man bei Psygnosis nun noch etwas die allgegenwärtige Hektik im Spiel herausnimmt (vielleicht ein paar weniger Gegner?), könnte aus **Shadow Master** nicht zuletzt aufgrund der exquisiten Grafik ein guter Titel werden.

rk

INFO

System:	PlayStation
Name:	Shadow Master
Genre:	3-D-Shooter
Hersteller:	Psygnosis

Geplanter Erscheinungstermin:

Oktober 1997



Zeichentrick-Action ohne Reue: Bei Hercules wird gerannt, geschlagen und gesprengt, was das PlayStation-Joypad aushält.

Auch an 3D-Stages hat Hercules wieder einiges zu bieten

Via Power-Punch räumt Hercules schwere Hindernisse aus dem Weg

Aua! Unser Zeichentrick-Held hat einen kräftigen Keulenschlag abbekommen

Bei diesem Endgegner ist neben Muskelkraft auch Taktik gefragt

Hercules macht sowohl im Film, als auch im Spiel eine hervorragende Figur

Das Zeichentrick-Universum der legendären Zeus-Saga hat uns jetzt auch auf der PlayStation erreicht. Disney Interactives Filmumsetzung **Hercules** ist wieder ein Action-Jump'n'Run der Marke „Niedlich und knuddelig". Bewaffnet mit einem verzauberten Silbersäbel stürzt Ihr Euch in das legendäre Griechenepos mit verschiedenen Rettungsaktionen, Schatzsuche und Bösewichtkampf. Nicht schweißtriefende Polygon-Kreaturen, sondern herzige Zeichentrick-Figuren sind die Hauptakteure der PlayStation-Scheibe zum aktuellen Disney-Kinostreifen. In mehr als zehn Levels lauern Dutzende von Monstergegner auf Euren Muskelprotz. Die Aufgaben gestalten sich von Stage zu Stage unterschiedlich: Mal müßt Ihr Sandsäcke aufschlitzen, akrobatische Sprungeinlagen vollführen oder es mit muskelstrotzenden Fabelwesen aus der griechischen Göttermythologie aufnehmen. Zu diesem Zweck trefft Ihr unterwegs auf einen ganzen Zoo angriffslustiger Fantasy-Tiere, die Euch ans Heldenleder wollen. Harmlos aussehendes Vogelvieh, wütende Zentauren (Wesen die halb Mensch, halb Pferd sind), Zyklopen und zähnefletschende Haifische haben es auf Euren berühmten Zeichentrick-Star abgesehen. Nur gut, daß manchmal eine Extrawaffe auf dem Weg liegt. Hercules kann seinen Widersachern z.B. mit magischen Schwerthieben, tonnenschweren Felsbroken oder anderem Verteidigungswerkzeugen einheizen. Hercules ist dabei überhaupt recht sportlich und kann über Abgründe springen, Plattformen erklettern, aber auch ganze Passagen auf heißen Pferdehufen durchlaufen. Ziel jedes Levels ist es, so viele Münzen wie möglich aufzusammeln, die zusätzlich von besiegten Gegnern hinterlassen werden. Damit Ihr auf den richtigen Weg bleibt, helfen Euch Wegemarkierungen bei der Orientierung in den dreidimensionalen Scroll-Ebnen. Wenn Euer Akteur von einem Feind getroffen wird oder eine Plattform verfehlt, kostet das ein paar wertvolle Energieeinheiten bzw. im ungünstigsten Fall ein Leben. Alle Level-Szenarien setzen sich aus Bitmap-Grafiken zusammen, die geschickt mit einigen 3-D-Spielereien verschmolzen sind. Die schön animierten Heldensprites jagen den einen oder anderen Lacher ins Umfeld. Daß die Disney-Entwickler minutenlange Videoausschnitte aus dem brandneuen **Hercules-Film** eingebaut haben, war als selbstverständlich anzusehen. Wenn alle Leben futsch sind, könnt Ihr fünfmal mit Continue im gleichen Level weiterspielen. *ws*

INFO

System:	PlayStation
Name	Hercules
Genre:	Jump'n'Run
Hersteller:	Disney Interactive

Geplanter Pal-Erscheinungstermin:

November 1997



Jake kann sogar ferngesteuerte Drohnen dirigieren

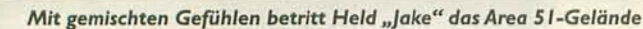
Wer mit Vorliebe harte Action-Adventures verschlingt, darf Konamis neuen 3-D-Knaller Broken Helix entgegenfiebern. Wolfgang hat den US-Entwicklern in Chicago einen Besuch abgestattet.







Bedrohlich: Unser Held ist von genmutierten Spinnen umzingelt



Mit gemischten Gefühlen betritt Held „Jake" das Area 51-Gelände

In **Broken Helix** schlüpft Ihr in die Rolle von Jake Burton, der mit seiner dicken Kanone durch dunkle 3-D-Korridore zieht und der außerirdischen Allianz das Fürchten lehrt. Die spannende Vorgeschichte im Detail: Wir befinden uns auf der mysteriösen Militäranlage Area 51. Dort werden unter strengster Geheimhaltung außerirdische Eindringlinge studiert und pathologisch in ihre Bestandteile zerlegt. Die untersuchten Alien-Rassen tragen gefährliche Gene in sich, die schnell zur tödlichen Waffe mutieren können. Freelancer Jake kehrt gerade von seiner letzten Bombenentschärfungs-Mission zurück, da wird er bereits von der Regierung zum nächsten Einsatz auf Area 51 verdonnert. Dort angekommen trifft er im ersten Stockwerk gleich auf ein ganzes Rudel ausgerasteter Wissenschaftler, die eine große Anzahl von hochexplosiven Sprengsätzen gebaut und wahllos auf dem Stützpunkt versteckt haben. Seine Mission besteht darin, die todbringenden Engelspakete aufzuspüren und zu entschärfen. Auf seinem beschwerlichen Weg müssen zahlreiche Puzzles gelöst, mysteriöse Räume erforscht und eklige Verwandlungsmonster gekillt werden. Euren Alter Ego steuert Ihr dabei mit größter Vorsicht durch das High-Tech-gestylte Laborgelände. Es gibt zehn riesige Levels, die wiederum zahlreiche Einzelmissionen enthalten. Unterwegs trefft Ihr auf absonderliche Menschen und allerhand eklige Monsterkreaturen. Alle Gegner setzen sich, wie auch die Umgebung, durchgehend aus texturierten Polygonen zusammen. Euer Held kann rennen, kriechen, hoch springen und auf Knopfdruck eine von acht Waffen zücken. Auf Eurer Abenteuerreise sammelt Ihr hilfreiche Gegenstände und Extras ein, öffnet Türen und Schränke, betreibt ausgiebige Konversation in Wort und Schrift oder verbündet Euch zur Überraschung aller mit den gejagten Aliens. Gelegentlich stehen Euch verschiedene Antworten zur Wahl, die einen mehr oder weniger freundlichen Ton anschlagen. Je nachdem, welche Entscheidungen Ihr trefft, hat dies einen anderen Handlungsausgang zur Folge. Untermalt wird die Söldnerstory von passender Schummermusik und hervorragend inszenierten Videoclips, die als Zwischeneinlagen präsentiert werden. Alle Dialoge werden zur Zeit komplett ins Deutsche übersetzt. Dabei haucht die deutsche Synchronstimme von Bruce Willis der Spielfigur das nötige Heldenflair ein. Der Einzelkämpfer "Mut" ist auch bitter nötig, denn an jeder Ecke trefft Ihr auch auf dunkle Gestalten, die Euch erst nach bleihaltigem Zureden in Ruhe lassen. Wie es sich für richtiges Action-Adventure gehört, gibt es massig viele Aufgaben zu lösen und tonnenweise Items zu finden, ohne die es kein Weiterkommen gibt. *ws*



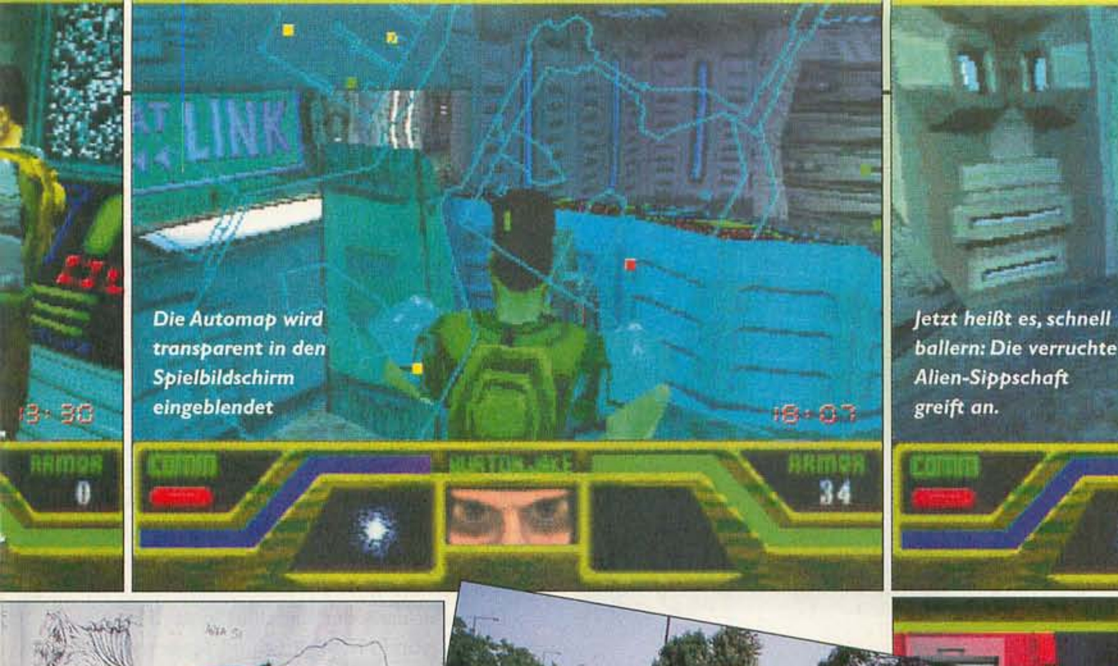
Alle Broken Helix-Entwickler werkeln bereits mit Hochdruck an einem neuen (noch geheimen) PlayStation-Projekt

Interview

Wir sprachen mit Team-Chef Jeff Troutman über die Entstehungsgeschichte von Broken Helix.

VG: *Wann habt Ihr mit der Entwicklung von Broken Helix angefangen und wie viele Leute waren an dem Projekt beteiligt?*

Jeff Troutman: Die Entwicklungszeit belief sich auf knapp 16 Monate und insgesamt haben acht Hauptprogrammierer haben an dem Projekt mitgewirkt.



Die Automap wird transparent in den Spielbildschirm eingeblendet

Jetzt heißt es, schnell ballern: Die verruchte Alien-Sippschaft greift an.



Auf dem „stillen Örtchen" erhalten wir die ersten Bomben-Hinweise

Das Leveldesign wurde zuerst mit Bleistift-Skizzen aufs Papier gebracht

Das BH-Team: Mit Jeff Troutman (erste von links) führten wir das Interview.

VG: *Anhand der durchaus flüssigen Animationen nehme ich an, daß Ihr ein „Motion Capturing"-Verfahren verwendet habt?*

Jeff Troutman: Nein, wir wollten zwar, daß die Sprite-Bewegungen so realistisch wie möglich aussehen, haben uns aber dann für eine konventionelle Animationssoftware entschieden. Als Vorlage für unseren Superhelden hatten wir das Glück, Hollywood-Schauspieler „Bruce Campbell" verpflichten zu können. Er spricht übrigens auch in der englischen Fassung Jakes Ego-Stimme.

VG: *Was war für Euch das wichtigste Element in Broken Helix?*

Jeff Troutman: Am meisten konzentrierten wir uns darauf, eine wirklich fesselnde Story zu kreieren, die den Spieler immer tiefer ins Spielgeschehen zieht. Grafik und Sound nahmen natürlich ebenfalls einen wichtigen Stellenwert ein, wobei die Geschichte an erster Stelle stand.

VG: *Wie viele verschiedene Charaktere und Monstersprites erwarten uns im Spiel?*

Jeff Troutman: Wir haben cirka 45 Modelle quer durch die Bank entworfen, die sich in über 100 Orten tummeln. Weil wir gerade bei Zahlen sind: Insgesamt erwarten den Spieler an die 50 Videosequenzen und über 96 Minuten an Sprachsamples (komprimiert versteht sich).

VG: *Was unterscheidet Broken Helix von anderen 3-D-Shootern?*

Jeff Troutman: Wir entwickelten eine (von uns sogenannte) „4-D-Engine", die mit einer Prise Interaktivität, vielen knackigen Rätseln und actionreichen Baller-Szenen aufwartet. Der Spieler muß viele Gespräche führen, Gegenstände sammeln und zeitkritische Aufgaben erfüllen, damit er im Spielgeschehen weiterkommt. Ein weiterer interessanter Aspekt ist, daß Jake die Möglichkeit hat, sich auf die Seite der Aliens zu schlagen, falls ihm sein Auftraggeber (die Regierung) zu unseriös erscheint.

VG: *Seid Ihr mit Eurem Endergebnis zufrieden?*

Jeff Troutman: Ja, absolut! Durch den gigantischen Umfang der Broken Helix-Story bleibt am Ende immer eine lange Liste mit Features übrig, die wir aus zeitlichen Gründen beim besten Willen nicht mehr unterbringen konnten.

VG: *Arbeitet Ihr bereits an einem neuen PlayStation-Spiel?*

Jeff Troutman: Ja, wir haben bereits mit der ersten Konzeptphase begonnen, mehr darf ich dazu noch nicht verraten.

VG: *Was dürfen wir von Eurem neuen Spiel ungefähr erwarten?*

Jeff Troutman: Es wird wieder ein Action/Adventure-Spiel sein, das in die Richtung „Tomb Raider meets Resident Evil" gehen wird. Als Grundlage werden wir eine völlig neue 3-D-Engine entwickeln.

Geoff Audy führt uns voller stolz das hausinterne Tonstudio vor, in dem Teufelsjunge Bruce Campbells gestanden hat

INFO

System: Playstation
Name: Broken Helix
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Konami-USA
Geplanter Erscheinungstermin:
USA: bereits erschienen
Geplanter Pal-Erscheinungstermin:

Oktober 1997

In letzter Zeit trudelten paketeweise allerlei nützliche und unnötige Zubehörartikel für die drei Next-Gen-Konsolen in der Redaktion ein, die wir Euch hier in geschlossener Form vorstellen wollen



Jemand mit N64 ohne Memory Pack ist eigentlich hilflos, zumindest in Speicherfragen. PMR bietet die extrem nützlichen Dinger von klein (256K) bis Übergröße (1MB) an

Von der Firma Blaze (Tel. 0 21 51- 3 36 43 20) stammt das Infrarot-Controller-Set inklusive einem Empfänger und zwei Joypads (79,95 Mark) für die PlayStation. Die Pads liegen gut in der Hand und entprechen ergonomisch weitestgehend den Sony-Originalen. Ihr benötigt jedoch pro Steuereinheit zusätzlich zwei Batterien. Beim **Soul Edge**-Test zeigen die kabellosen Controller, die am besten in einer Reichweite von drei Metern funktionieren, nahezu keine zusätzlichen Reaktionszeiten und sind somit zu empfehlen. Dies kann man von der Avenger-Lightgun (Blaze) beileibe nicht behaupten, deren Packungstext ist aber ein echter Brüller. Kostprobe: 'Treffen die die Marke mit der Avenger-Waffe. Pant zu allen licht waffen speilen. Bitte sichan sie ihre Playstation'. Die hübsche grauschimmernde Cop-Pistole (69,95 Mark) funktioniert zwar dank eines beigefügten Adapters mit PlayStation- und Saturnspielen (jedoch nicht mit **Time Crisis**, im Gegensatz zum Packungstext), charakterisiert sich aber trotz Kalibrierung durch eine enorme Streuweite der Schüsse und ist somit für exaktes Zielen wie in **Gun Bullet** absolut ungeeignet. Mit diesem Manko hat die rote Western-Lightgun von PMR International (Tel. 0 28 22-1 08 85) nicht zu kämpfen. Das absolut zielgenaue Schießeisen funktioniert ebenfalls mit PS- und SAT-Spielen und enthält zudem eine Auto-Fire sowie Auto-Reload Funktion, was sich vor allem für Boß-Kämpfe gut eignet. Bei manchen Spielen (sind leider fast alle indiziert, weshalb wir sie nicht nennen) können mit diesen Gimmicks allerdings Fehler auftreten. Wer schon immer mal ein Lightgun-Spiel im 'John Woo'-Stil spielen wollte (mit zwei Guns, macht irre Spaß!), für den ist die rote Knarre sicherlich eine Investition wert. Wer tristes grauhaßt, der wird die farbigen PS-Controller (Blaze, 44,95 Mark) sicher ins Herz schließen. Neben allerlei Standardfarben gibt's die Dinger auch in transparent, fluoreszierend, Beat'em Up-Blood- sowie im Military-Tarnfarben-Look. Außerdem enthalten sie eine Auto-Fire-Funktion (nur für alle Buttons gleichzeitig einsetzbar) und Slow-Motion für hektische Titel. Allerdings müßt Ihr dafür schwammige Buttons und kleinere Abmessungen im Vergleich zum Original-Pad in Kauf nehmen, wodurch das Pad nicht so gut in der Hand liegt. Im Gegensatz zu den Blaze-Pads ist beim neuen PS-Pad von PMR Auto-Fire für jeden der acht Buttons auf Wunsch einzeln zuschaltbar. Die Mechanik der Knöpfe ist zufriedenstellend. dafür präsentiert sich der Controller fast doppelt so dick wie das offizielle Sony-Pad und wirkt damit auf den ersten Blick ziemlich klobig, was sich im **Soul Edge**-Test jedoch nicht negativ bemerkbar machte. Wer bis dato mit speicherintensiven RPGs oder Adventures auf der PlayStation seine liebe Not hatte, für den kommt die 8MB-Memory Card (Blaze, 69,95 Mark) gerade recht. Die Card stellt 120 Blocks zur Archivierung von Spielständen zur Verfügung, umfasst also quasi acht normale Speicherkarten, durch die Ihr per LED-Anzeige scrollt, um den gewünschten Stand zu finden. Bisher Anschluß- oder anderweitige Kabelprobleme bei Eurer High-Tech-Maschine gehabt? Damit ist dank der Kabelflut in der Produktpalette von PMR jetzt Schluß. Neben effektiven Joypad-Verlängerungskabeln von je zwei Metern für Nintendo 64 (wird von PMR seltsamerweise immer Ultra 64 genannt), Saturn sowie PlayStation bietet man auch preisgünstige Anschlußmöglichkeiten für bessere Bildqualität für die großen Drei an. Neben dem Standard Stereo A(udio)V(ideo)-Kabel, das sowieso jeder Grundpackung beiliegt, werden auch S-VHS-Kabel (besseres Bild) und (RGB-)-Scart-Kabel (noch besseres Bild) angeboten. Für die armen Leute unter Euch mit High-End-Videospieltechnik, aber vorsintflutlichem Fernseher ohne Videoeingang gibt's auch RF-Units zum Anschluß der Konsole über Antenne (mit vergleichbar miserabler Bildqualität). Die Endverbraucherpreise der PMR-Artikel standen bei Red-Schluß übrigens noch nicht fest, bei Interesse schafft ein Anruf Abhilfe. Für alle speicherwütigen Nintendo 64-Fans bietet man bei PMR auch verschiedene Memory-Packs von Standard (256K) bis Übergröße (1MB) an. Für einen Lacher sorgte noch das PMR-Saturn-Link-Kabel, denn deutsche und US-Spiele unterstützen so etwas bisher nicht, lediglich ein paar obskure Japano-Games nutzen das Ding, wie Tet zu berichten weiß. Von der Firma Blaze sind zur ECTS noch eine Reihe weiterer Zubehör-Artikel angekündigt, näheres dazu dann bei Erscheinen selbiger. Von Sony selbst erhielten wir schließlich das

Mit dieser RF-Unit solltet Ihr nur liebäugeln, wenn Ihr eine Uralt-Flimmerkiste daheim habt

Damit Ihr Euch im Kabel-Dschungel nicht verirrt und das bestmögliche Bild aus Eurer Konsole holt: Besorgt Euch ein RGB/Scart-Kabel

Das wuchtig wirkende Joypad von PMR bietet eine für jeden Button einzeln zuschaltbare Auto-Fire Funktion und griffige Knöpfe



Die Joypads von Blaze gibt's in allen nur erdenklichen Farben: In Army-Tarnfarben für 3D-Shooter-Einzelkämpfer, in Beat'em Up-Rot für alle Fatality-Fans und sogar fluoreszierend für alle ausgeflippten Spieler

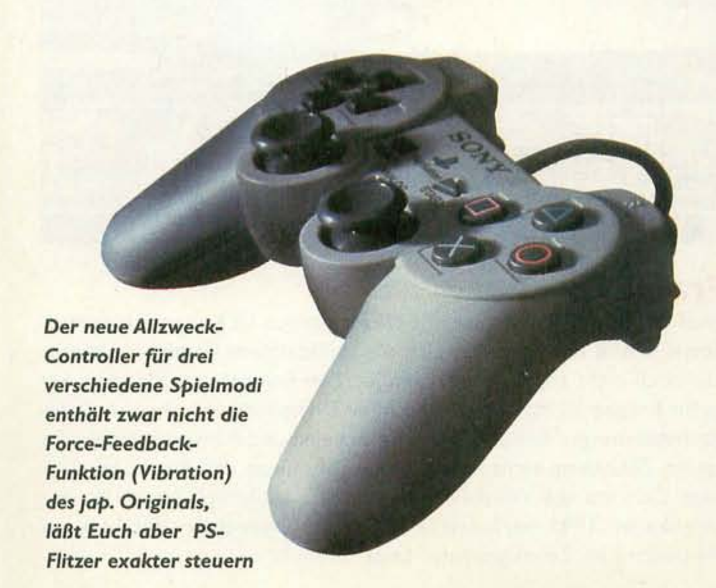
heißersehnte Analog-Joypad (59,59 Mark), in der europäischen Version, allerdings ohne Force-Feedback (Rütteleffekt). Das Pad enthält zwei (!) Analog-Controlsticks, was drei verschiedenen Spielmodi zuläßt: Erstens digital als Standard-Pad, zweitens analog normal (für diverse Rennspiele und Hüpfspiele: **Porsche Challenge**,



Diese rote Lightgun im Western-Stil besticht durch absolute Zielgenauigkeit. Let's play it 'John Woo', guys!

Crash Bandicoot 2 etc.) und last but not least Kompatibilität zu allen Spielen, die den Analog-Joystick (z.B. **Descent 2**) unterstützen. An sich eine gute Sache, bereitet jedoch machmal (**Rosco Mc Queen**) der zu geringe Bewegungsspielraum der Analog-Sticks Probleme beim exakten Steuern. Auch lassen sich manche Racing-Games,, wie Porsche nicht so konfigurieren, daß Lenken mit Analog-Stick und Gas geben/Bremsen mit Buttons möglich ist, was Euch im Endeffekt etwas Zeit kostet (Gas geben:zweiter Stick nach vorne, Bremsen: selbiger nach unten).

rk



Der neue Allzweck-Controller für drei verschiedene Spielmodi enthält zwar nicht die Force-Feedback-Funktion (Vibration) des jap. Originals, läßt Euch aber PS-Flitzer exakter steuern

Großer Sony-Wettbewerb Teil 2

Die Stunde der Wahrheit hat geschlagen, wer auch die letzten fünf Fragen beantwortet, kann eine Yaroze-Playstation gewinnen.

Eigentlich hatten wir Euch sechs Fragen angekündigt, doch dafür reicht der Platz leider nicht aus. Aber auch mit den fünf gestellten Aufgaben werdet Ihr Eure Freude haben, es geht in erster Linie um Playstation-Sportspiele. Zur Erinnerung hier nochmal die fünf Fragen aus der letzten Ausgabe:

1. In welchem Jahr wurde der erste Porsche 356 fertiggestellt?
2. In welchem Jahr erschien das erste Final-Fantasy-Spiel von Square?
3. In welchem Jahr wurde Namco gegründet?
4. In welchem Jahr wurde zum letzten Mal ein deutscher Pilot Rallye-Weltmeister?
5. Wie viele Punkte hat Michael Jordan in der NBA-Saison 96/97 in Pflichtspielen erzielt?

Wie kommt Ihr auf die Lösung? Als Antwort auf jede Frage erhaltet Ihr eine Zahl, von der Ihr die Quersumme nehmt (Beispiel: Lösung zu Frage 1 wäre 1970, die Quersumme errechnet sich: 1 + 9 + 7 + 0 = 17). Addiert die Quersummen aller zehn Lösungen zusammen und Ihr habt die Lösungszahl. Diese schickt Ihr auf einer Postkarte oder Fax an folgende Adresse bzw. Fax-Nummer:

DMV Verlag
Redaktion Video Games
Stichwort: Yaroze
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
Fax: 089/99115-199

Einsendeschluß ist der 24. Oktober 1997.

Bei mehreren Einsendungen werden die Gewinner über das Los ermittelt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner geben wir in der VG 12/97 bekannt. Mitarbeiter unserer Verlage dürfen sich nicht an der Aktion beteiligen.



Frage 6:

Während das erste Tomb Raider noch für andere Konsolen erhältlich war, kommt der Nachfolger exklusiv für die Playstation. Die Abenteuer der schnuckeligen Lara Croft haben weltweit Millionen Käufer begeistert, Lara zierte Dutzende von Titelbildern, und sogar ein Kinofilm mit der englischen Schönheit in der Hauptrolle ist geplant. Obwohl Lara eine computergenerierte Figur ist, wurde für sie eine Lebensgeschichte erfunden, wir erfahren vom tragischen Schicksal ihres Vaters, und wie sie danach die Welt bereiste. In welchem Jahr wurde Lara Croft geboren?



Frage 7:

Eines der besten Sportspiele für die Playstation ist Konamis **International Track & Field**. Wer sich die Leichtathletik-Sammlung letztes Jahr noch nicht zugelegt hat, kann jetzt im Rahmen der Platinum-Serie für knappe 50 Mark zugreifen. In elf Disziplinen sollt Ihr sportliche Höchstleistungen bringen, Rekorde erzielen und Punkte sammeln. Im echten Zehnkamp stritten sich Daley Thompson und Jürgen Hingsen lange Zeit um die Weltbestleistung im Zehnkampf, bevor ihn ein Amerikaner 1992 verbesserte. Wo steht momentan der aktuelle Weltrekord im Zehnkampf der Leichtahtletik?

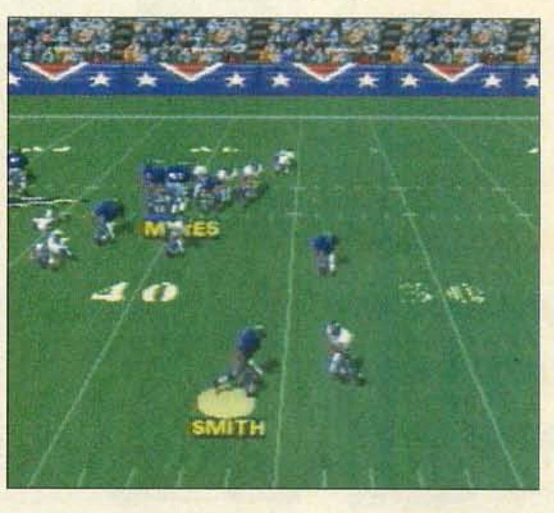
Frage 8:



Neben Basketball gehört auch Eishockey zu den vier Top-Sportarten in den USA. Natürlich deckt Sony mit der **NHL-Face-Off**-Serie auch diesen Bereich ab und steht dabei im Vergleich zu den Konkurrenten sogar ziemlich gut da. Dank offizieller Lizenzen beinhaltet auch die neueste Version wieder alle NHL-Teams mit allen aktuellen Spielern. Dazu gehören auch die Chicago Blackhawks, die allerdings schon seit längerem keine Erfolgserlebnisse mehr verbuchen konnten. In welchem Jahr gewannen die Chicago Blackhawks zum letzten Mal den Stanley Cup?

Frage 9:

Machen wir gleich weiter mit dem US-Sport. Kaum ein Ereignis lockt mehr Zuschauer vor die Bildröhre als der Super Bowl, das jährliche Finalspiel um die American-Football-Meisterschaft. Dreißig Werbesekunden während des Matches kosten über eine Million Dollar, ganz Amerika steht für vier Stunden still. Bei **NFL Gameday** könnt Ihr Euch selbst bis ins Endspiel vorkämpfen, natürlich mit aktuellen Spielern und Teams. In welchem Jahr wurde der erste Super Bowl ausgetragen?

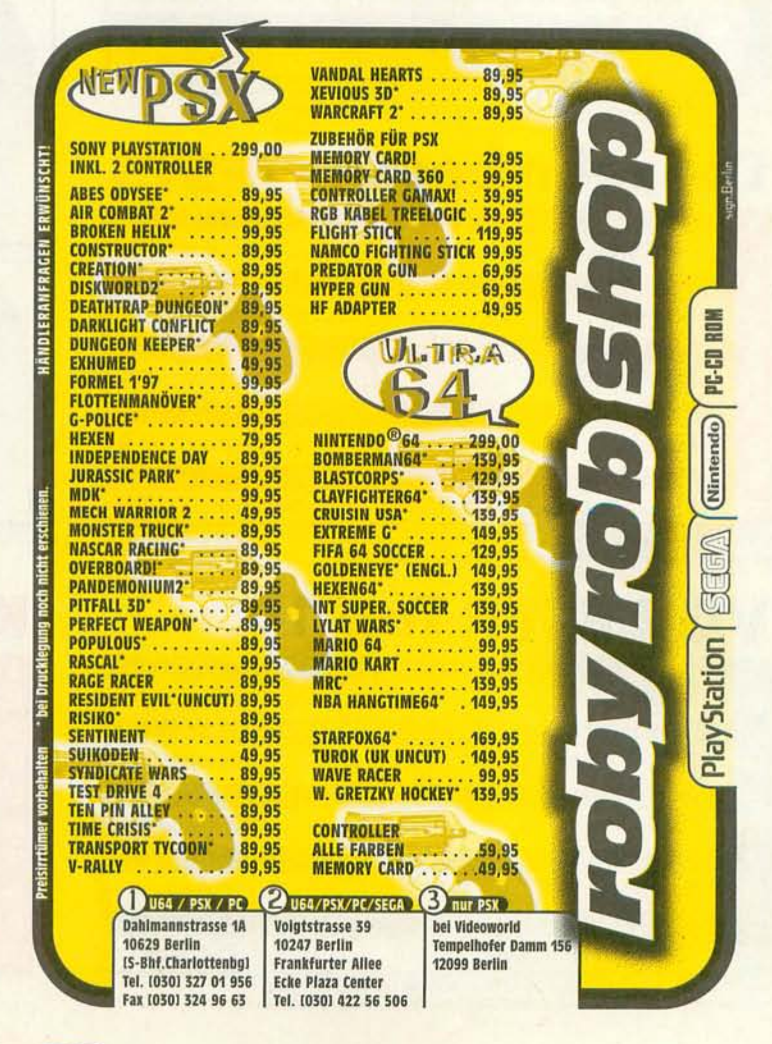


Frage 10:



Eintrittskarten zu Formel-1-Rennen kosten mehrere 100 Mark, für nur 90 Kröten dürft Ihr Euch bei **Formel 1 '97** in alle aktuellen Boliden setzen und auf jeder der 16 Rennstrecken die Sau rauslassen. Psygnosis hat mit dem Update ein brillantes Rennspiel veröffentlicht, das in jede Spielesammlung gehört. Auch der Hockenheim-Ring wurde in all seiner Schönheit Polygon-mäßig umgesetzt und mit detaillierten Texturen überzogen, wobei sich die Grafiker so nah wie möglich ans Original hielten. Wie lang ist der Hockenheim-Ring in Metern gerechnet?

rz



Media Control TOP 10

Plattform	Platz	Vormonat	Titel	System
SUPER NINTENDO	1	(2)	Super Mario Kart - Classic Line	SNES
	2	(1)	Lufia	SNES
	3	(7)	Donkey Kong Country 3	SNES
	4	(3)	Super Mario All Stars - Classic Line	SNES
	5	(9)	Super Mario World 2 - Yoshi's Island	SNES
	6	(4)	Inter. Superstar Soccer Deluxe	SNES
	7	(8)	Die Schlümpfe-Reise um die Welt	SNES
	8	(5)	FIFA Soccer '97	SNES
	9	(6)	Super Star Wars	SNES
	10	(–)	Street Fighter Alpha 2	SNES
SATURN	1	(1)	Shining the Holy Ark	Saturn
	2	(3)	Dark Savior	Saturn
	3	(4)	Tombraider	Saturn
	4	(5)	Manx TT: Superbike	Saturn
	5	(2)	Soviet Strike	Saturn
	6	(8)	Bomberman	Saturn
	7	(9)	Sega Worldwide Soccer '97	Saturn
	8	(7)	Command & Conquer	Saturn
	9	(neu)	Mass Destruction	Saturn
	10	(–)	indiziert	Saturn
PLAYSTATION	1	(1)	V - Rally	Playstation
	2	(6)	Tombraider	Playstation
	3	(neu)	Intern. Superstar Soccer Pro	Playstation
	4	(2)	Porsche Challenge	Playstation
	5	(neu)	Lifeforce Tenka	Playstation
	6	(4)	Rage Racer	Playstation
	7	(8)	Need for Speed 2	Playstation
	8	(neu)	Wing Commander 4	Playstation
	9	(5)	Formel 1	Playstation
	10	(3)	Tekken - Platinum	Playstation

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die zehn besten TESTS

Platz	Titel	System	Wertung
1	GoldenEye 007	Nintendo 64	94%
2	NHL Breakaway '98	Playstation	90%
3	Total Drivin	Playstation	83%
4	Kurushii	Playstation	82%
5	Multi-Racing Championship	Nintendo 64	80%
6	Mass Destruction	Playstation	78%
7	Rosco McQueen	Playstation	75%
8	Fantastic Four	Playstation	75%
9	Motor Mash (Multiplayer)	Playstation	72%
10	F1 Pole Position 64	Nintendo 64	70%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Hits der REDAKTEURE



SPIELT ZUR ZEIT........ Goldeneye, N64
.. weil ich schon immer mal 007 sein wollte

HÖRT ZUR ZEIT... Rammstein, Sehnsucht
...... weil die Jungs Live noch genialer sind

FILM-FAVORIT .... Event Horizon
weil Gruseln im All einfach viel besser kommt



SPIELT ZUR ZEIT.......... Gun Bullet, PS
.... weil ich darin unschlagbar bin, hehe!

HÖRT ZUR ZEIT ..... Gilberto, Da Samba
.... weil ich schon in Urlaubsstimmung bin

FILM-FAVORIT.................... Bean
.... weil Kunst zerstört werden muß



SPIELT ZUR ZEIT... Mystical Ninja 64, N64
..... weil auch Ninjas niedlich sein können

HÖRT ZUR ZEIT .... Skull Monkeys Soundtrack
.... weil Japaner auf Volksmusik stehen

FILM-FAVORIT........ Das fünfte Element
weil die Farben und Kostüme voll reinziehen



SPIELT ZUR ZEIT........ GoldenEye, N64
.... voll brutal und affengeil

HÖRT ZUR ZEIT .. Skull Monkeys Soundtr.
.... der schönste Jodler aller Zeiten

FILM-FAVORIT............... Doberman
.... der beste Franzose seit Man Bites Dog



SPIELT ZUR ZEIT... NHL Breakaway 98, PS
...... endlich ein geniales 32-Bit-Eishockey

HÖRT ZUR ZEIT.. Skull Monkeys, Soundtr.
.... weil Rob ihn ständig laufen hat.

FILM-FAVORIT .... One Night Stand
...... weil ich voll auf Wesley Snipes stehe.

VG-LESER Top 10

Platz	Titel	System
1	Resident Evil	Playstation
2	V-Rally	Playstation
3	Tombraider	PSX/Saturn
4	Mario Kart 64	Nintendo 64
5	Intern. Superstar Soccer 64	Nintendo 64
6	Turok	Nintendo 64
7	Wave Race 64	Nintendo 64
8	Soul Blade	Playstation
9	Rage Racer	Playstation
10	Command & Conquer	PSX/Saturn

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: DMV Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort „Hits", Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, Fax: 0 89/9 91 15-4 99

KINOHITS des Monats

Platz	Film	
1	Bean	mit Rowan Atkinson
2	Das fünfte Element	mit Bruce Willis
3	Vergessene Welt	mit Jeff Goldblum
4	In Sachen Liebe	mit Meg Ryan und Matthew Broderick
5	Alle sagen: I love You	mal wieder Woody Allen
6	Aus dem Dschungel...	mit Tim Allen
7	Jackie Chan's Erstschlag	mit wem wohl?
8	Kolya	mit einem Oscar ausgezeichnet
9	Obsession	mit Heike Makatsch
10	Ein Mann ein Mord	mit John Cusack

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab.
Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.
Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der Rechtslage nicht vorgestellt oder bewertet, durch aktuelle Gesetzesänderungen werden Spiele in Zukunft automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konsolenumsetzungen.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Strategiespiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Mindscape
Testversion:	Mindscape
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	8-9
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	58%
Musik:	52%
Soundeffekte:	68%
Spielspaß:	**71%**

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps **sowie technische Daten.**
Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.
Neu ist unsere Altersempfehlung.
Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren.
Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet **nicht offiziell erhältliche Importmodule.**
Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem **Video-Games-Classic-Prädikat**





DIRK
Ein Freund hat seinen Golf geschrottet, deshalb genießt er jetzt die Vorteile der öffentlichen Verkehrsmittel: zu spät, zu langsam, zu teuer, zu voll.



WOLFGANG
Auch Wolfi ist momentan in den USA, aber er macht Urlaub mit seiner Holden und faulenzt an kalifonischen Stränden.



RALPH
schlägt sich im Urlaub gerade durch den mexikanischen Dschungel und macht anschließend Station im Dive'n' Relax-Mekka Cancun.



ROBERT
Treibt sich gerade in Amerika rum und besucht jede Menge Entwickler, darunter Shiny, Midway, Activision, EA Sports und weitere, siehe nächste VG.



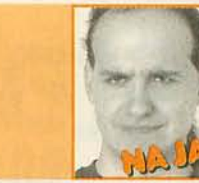
TET
Eigentlich wollte er sich Haare lang wachsen lassen, aber jetzt war er doch beim Friseur. Besser so, sonst hätte er wie Ralph ausgeschaut.

NEU! Ab jetzt gibt es wieder 5 Wertungsgesichter:



GUT







Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn „Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv

DAS KLEIN GEDRUCKTE

gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir „Grafik", „Musik", „Soundeffekte" und „Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Nintendo 64 zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

Multi-Racing Championship

Abzweigungen und versteckte Abkürzungen bringen mehr Pep in den grauen Rennalltag

Wechselbad der Gefühle: Bei holpriger Geröll-Strecke vibriert das Rumble-Pack im Stoßdämpfertakt

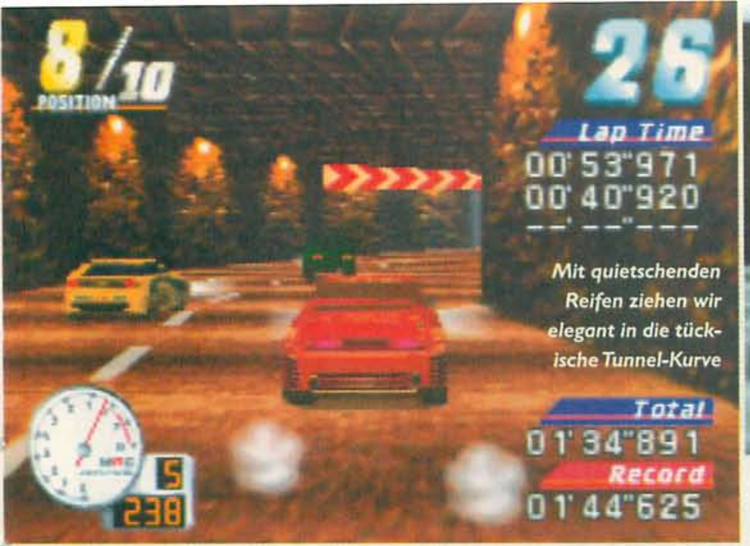
Die Zweispieler-Splitscreen-Darstellung ist leider etwas zu mickrig ausgefallen

Ein breiter Felsvorsprung schützt unseren flotten Renner vor einem reißenden Gebirgswasserfall. Den Boliden auf diesem Bild müßt Ihr Euch erst ergattern.

Da kommt Bleifuß-Freude auf. Neben **Mario Kart 64** sah es bisher im konventionellen Rennspielbereich auf dem Nintendo 64 ziemlich düster aus. Mit Multi-Racing Championship (kurz **MRC** genannt) wird auch diese Lücke erfolgreich geschlossen. Ihr klemmt Euch wahlweise hinters Steuer eines schnittigen Sport-Coupès, eines Rallye-Boliden oder eines bulligen Off-Road-Trucks. Insgesamt stehen Euch damit acht unterschiedliche Karossen zur Auswahl. Zusätzlich existieren noch zwei versteckte Extraflitzer, die Ihr Euch mit Goldpokal-Plazierungen und harten Rivalenduellen erst bitter erkämpfen müßt.
Vor dem Rennen solltet Ihr Euch in die Tuning-Werkstatt begeben, um an Eurem Fahrzeug diverse Feineinstellungen vorzunehmen. Egal, ob Ihr Time Trial-Runden (inklusive Ghost-Car!) dreht, gegen einen Kumpel antretet (dabei wird der Bildschirm horizontal geteilt) oder an einer Weltmeisterschaft teilnehmt, die Einstellungen von Getriebe, Spoiler und Reifen Eures auserkorenen Vehikels entscheiden meist über Sieg und Niederlage. Zum großen PS-Kräftemessen treten neun CPU-Mitfahrer an, die Euch auf den unterschiedlich beschaffenen Mixpisten das Leben schwermachen. Andere Einstellungen wie Stick-Justierung, Schaltung oder Wetterverhältnisse nehmt Ihr über weitere Untermenüs vor. Jedes Fahrzeug ist optional mit einem Automatik oder Normalgetriebe ausgestattet, wobei sich an Letzteres nur fortgeschrittene Spieler heranwagen sollten. Im Hauptmenü werden Euch drei unterschiedliche Landschaftskurse ("Sea Side", "Mountain" und "Down Town") angeboten, die sofort anwählbar sind. Das Ziel besteht darin, jeden Teilabschnitt, in einer Bestzeit zu absolvieren und natürlich solltet Ihr auch versuchen, als erster über die Ziellinie zu preschen. Das klingt zunächst relativ einfach, doch heftiger Konkurrenzdruck erschwert diese Aufgabe erheblich. Filmreife Sprungeinlagen und zahlreiche Tunnelpassagen fehlen ebensowenig, wie halsbrecherische Berg- und Talfahrten, die mit unterschiedlicher Bodenbeschaffenheit wie Asphalt, Schotter oder Kiesbett aufwarten. Sogar verschiedene Witterungsverhältnisse wie Regen oder Schnee sind in gewissen Zonen vorhanden. Harte Crashs mit der Fahrbahnbegrenzung oder einem gegnerischen Vehikel kosten wertvolle Zeit. Während der Pole Position-Jagd dürft Ihr jederzeit zwischen drei Perspektiven wählen. Allerdings eignet sich die „Cockpit-View" weniger zum sinnvollen Spielen. Die beiden anderen zwei Außenansichten zeigen nicht nur wesentlich mehr von der wunderschönen Landschaftsszenerie, sondern bieten auch einen besseren Überblick. *ws*



Na endlich! Jetzt dürfen auch realitätsverliebte N64-Rennfahrer erstmals so richtig auf die Tube drücken. ***MRC*** *ist ein sehr gut durchdachtes Rennspiel mit flotter Grafik sowie kompletter Optionsausstattung und einer extrem feinfühligen Analog-Steuerung. Rassiger Motorensound, schicke Fahrzeuge und ein abwechslungsreiches*



Mit quietschenden Reifen ziehen wir elegant in die tückische Tunnel-Kurve



Wir setzen zum spektakulären Weitsprung an

Streckendesign bringen spannende Rennspielatmosphäre rüber.

Wer gut trainiert hat und die Streckenführung inklusive aller Shortcuts auswendig kennt, sollte sein Fahrzeug unbedingt vorher abstimmen, um so eine höhere Endgeschwindigkeit und besseres Grip-Verhalten in verzwackten Kurvensituationen zu erreichen. Zu meckern gibt's trotzdem einiges: Leider sehen alle drei Strecken von den Randbebauungen her stellenweise recht grobkörnig aus. Ein weitere Tatsache, die mich gestört hat: selbst bei Sonnenschein ziehen dicke Nebelschwaden am Horizont auf und vereiteln uns den Blick in die Ferne. Natürlich handelt es sich hier um eine Kaschierung des „Pop Up"-Syndroms, was allerdings nicht als unvermeidbares N64-Dilemma abgestempelt werden sollte. Hier hätten die Entwickler abschätzen müssen, ob ein rechenintensiverer Rückspiegel oder mehr Weitsicht sinnvoller gewesen wäre. Der letzte Kritikpunkt: Wenn man alle Strecken in jeder Schwierigkeitsstufe geschafft hat und die beiden versteckten Autos besitzt, läßt die Spielmotivation spürbar nach. Zum Glück können Rennspiel-Cracks ja noch den Time Trial-Modus wählen und zusätzlich mit Handschaltung gegen ihren Ghost-Car-Schatten fahren, wenn schon alles geschafft ist. Bleibt festzuhalten: ***MCR*** *ist von motivationstechnischen Gesichtspunkten her gesehen kein Mega-Hammerspiel wie es* ***Sega Rally*** *darstellt. Insgesamt bereitet das Modul aber dennoch einen Heidenspaß und kann ohne Bedenken jedem Nintendo 64-Besitzer empfohlen werden.*

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	64-MBit-Modul
Hersteller:	Genki/Imagineer
Testversion:	MARO
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Interne Batterie, optional Controller Pak
Features:	Rumble Pak-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	79%
Musik:	70%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 80%

F1 Pole Position







Damon Hill wäre sicher froh, wenn er wieder im Williams sitzen dürfte. Warum hat Ubisoft eigentlich die Rechte der letzten Saison gekauft?

Das Setup ist wirklich vorbildlich und bietet zahllose Einstellmöglichkeiten.

Die Infos in der oberen Bildschirmhälfte lassen sich ausblenden, Wahlweise könnt Ihr Euch auch den aktuellen Rennstand zeigen lassen.

Die erste Probefahrt mit **F1 Pole Position 64** fängt gleich mit einer kleinen Enttäuschung an, denn Ubisoft hat sich nur die Rechte für die 96er Saison gesichert. So fährt Hill also im Williams, Frentzen im Sauber und Ralf Schumacher träumt noch vom ersten Formel 1 Einsatz. Jacques Villeneuve fehlt übrigens trotz offizieller Lizenz, der Kanadier vermarktet seinen Namen unabhängig vom restlichen F1-Zirkus. Ubisofts erstes N64-Modul ist keine Eigenentwicklung, die Franzosen sicherten sich die Rechte an **Human Grand Prix** und nahmen notwendige Änderungen vor. Schon zu Beginn bietet das Spiel umfangreiche Einstellungsoptionen, unter anderem läßt sich die Stärke der Computergegner verändern, die Folgen von Unfällen können gemindert und Fahrzeugschäden *sogar* komplett ausgeschaltet werden. Auf Wunsch speichert das Modul Spielstände und Bestleistungen automatisch auf Eurem Controller Pak ab. Für jeden der 16 Kurse werden die fünf schnellsten Zeiten plus Rundenrekord gesichert, außerdem merkt sich das Programm sogar die Fahrzeugabstimmung, mit der die Leistung erbracht wurde. Vor jedem Rennen, egal ob im Meisterschafts-, Wettkampf oder Time-Trial-Mode, paßt Ihr im Setup Euren Renner der nächsten Strecke an. Hier kommen echte Formel-1-Freaks voll auf ihre Kosten, denn es darf fleißig getestet werden. Das Ansprechverhalten der Steuerung und Bremsen (auf Wunsch bremst der Computer für Euch), das Mischverhältnis der Reifen (Slicks oder Profil), die Schaltung, Härte der Federung und Winkel des Spoilers in sieben Stufen, der Kraftstoffvorrat, der Tüftlerlust sind keine Grenzen gesetzt. Im Spiele stehen Euch vier Perspektiven zur Auswahl, in der oberen Bildschirmhälfte blendet Ihr per Knopfdruck eine Übersichtskarte oder Rennstatistiken ein. rz



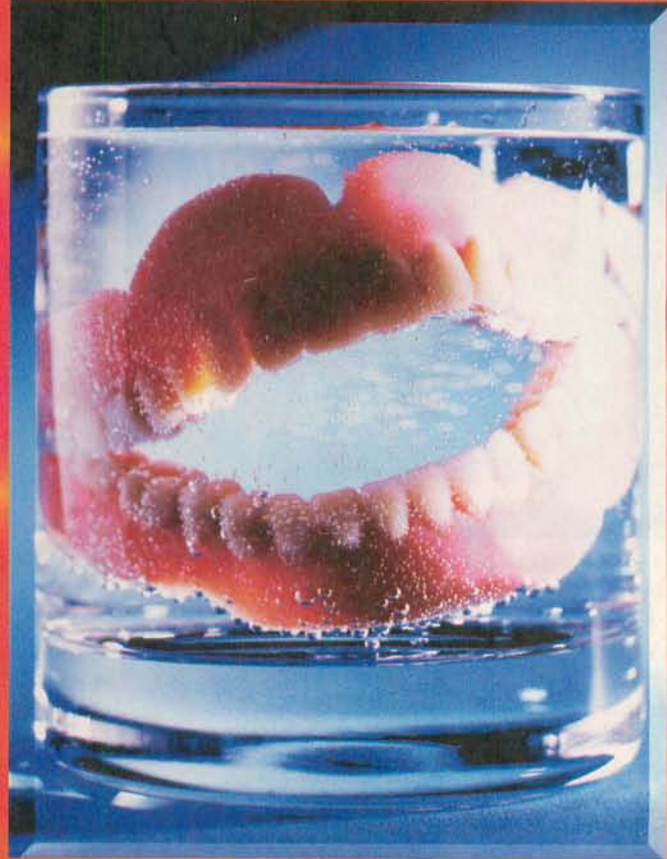
*Beim Vergleich mit **Formel1 '97** von Psygnosis für PlayStation zieht **F1 Pole Position 64** ganz klar den Kürzeren. Die Optik wirkt auf den ersten Blick recht ansprechend mit realistisch designten Fahrzeugen und detailliert ausgearbeiteten Strecken, im Rennen nervt jedoch extremer Popup den Piloten. In Monte Carlo tauchen Häuserreihen erst kurz vor dem Pilot wie aus dem Nichts auf und auf jeder Geraden wird das Problem besonders deutlich. Die Steuerung vermittelt nie das optimale Gefühl für den Boliden, nur mit viel Übung läßt sich Euer Fahrzeug schnell durch die Kurven lenken. Wer den gefühlvollen Einsatz des Analogsticks erst mal intus hat, wird aber trotzdem seine Freude an **F1 Pole Position** haben, denn der Kampf gegen die Computerkonkurrenten fesselt und eine Topspeed-Jagd auf der Geraden läßt den Adrenalinspiegel steigen. Ein besseres Entwicklungsteam hätte sicherlich einen echten Klassiker aus diesem Programm machen können, denn gerade Popups sollte es auf einer 64-Bit-Konsole eigentlich nicht geben.*

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	Modul 64 MBit
Hersteller:	Human/Ubisoft
Testversion:	Ubisoft
Spieler:	1
Speicheroption:	Controller Pak
Features:	Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	75%
Musik:	50%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß: 70%

Bei manchen PC-Spielen vergeht Ihnen das Lachen.



PC PLAYER sagt Ihnen bei welchen.



Nichts ist ärgerlicher als einen Haufen Geld für ein PC Spiel ohne den richtigen Biß auszugeben. Dabei ist es so einfach, den Überblick zu wahren. Denn in PC PLAYER finden Sie jeden Monat die objektiven Game-Tests zu aktuellen Neuerscheinungen, haufenweise Tips&Tricks sowie spannende Hintergrundberichte. Klingt gut? Kommt noch besser! Denn mit dem PC PLAYER Kurz-Abo können Sie jetzt 50% sparen und bekommen PC PLAYER für nur 10 DM (bzw. 20 DM für PC PLAYER plus mit der prallvollen Demo-CD) 3 Monate lang frei Haus zugeschickt. Also, nicht länger ärgern - PC PLAYER testen!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089 - 202 402 15 faxen oder per E-Mail unter csj@camelot.de bestellen!

Testen und 50% sparen:

- ❑ **3x PC PLAYER für 10,- DM!**
- ❑ **3x PC PLAYER plus für 20,- DM!**

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 72.-/ PC PLAYER bzw. DM 129,60/PC PLAYER plus. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

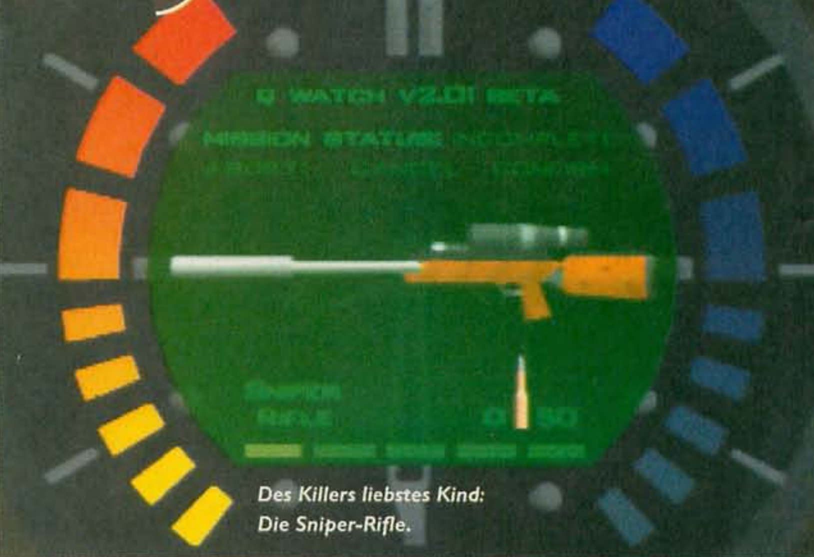
Datum, 2. Unterschrift

CVI70



GoldenEye 007





Des Killers liebstes Kind: Die Sniper-Rifle.

Schöne Farbverläufe und Lichteffekte zeigen, was die 64-Bit-Hardware grafisch draufhat.



Überwachungskameras möglichst schnell und aus größerer Entfernung mit einer leisen Waffe ausschalten.

Vor jeder Mission gibt's ein kurzes Briefing von M und Q und ein Bussi von Moneypenny.

James Bond alias 007, der berühmteste Geheimagent der Welt (was für ein Widerspruch), erlebt seinen bislang eindrucksvollsten Videospielauftritt und N64-Besitzer von Bayern bis Ostfriesland schauen zu. Aufgrund der deutschen Gesetzgebung hat sich Nintendo entschlossen, **GoldenEye** in diesem unserem Lande nicht zu veröffentlichen. Während der Rest von Europa schon gespannt auf den Release im November wartet, schauen wir in die Röhre. Deshalb testen wir jetzt den US-Import, denn das beste 3-D-Actionspiel überhaupt sollte man trotz ziemlich brutaler Handlung nicht ignorieren.

Die Story von **GoldenEye** hält sich zwanzig Missionen lang weitgehend an die des Filmvorbilds, angefangen in der geheimen Basis in Rußland mit dem Sprung vom Damm, bis in den Dschungel Kubas. Im Gegensatz zu den meisten 3-D-Actionspielen steht das pausenlose Wegballern aller Gegner jedoch nicht im Vordergrund, in jedem Level gilt es, eine bestimmte Anzahl von Agenten-typischen Aufgaben zu erfüllen. Ihr kopiert geheime Dokumente, zerstört Hubschrauber, fotografiert Satelliten, deaktiviert Alarmsysteme oder befreit hübsche Gefangene. Jeder Spielabschnitt muß zuerst im einfachen Schwierigkeitsgrad (Agent) erfolgreich absolviert werden, bevor Ihr Euch am mittleren (Secret Agent) und schließlich am schweren (00 Agent) im wahrsten Sinne des Wortes bewähren dürft. In der einfachen Stufe kosten gegnerische Treffer relativ wenig Lebensenergie, durch die meisten Level könnt Ihr ohne größere Probleme durchmarschieren. Das Spiel wird erst ab dem mittleren Schwierigkeitsgrad richtig interessant, denn um hier zu überleben, müßt Ihr Euch möglichst unauffällig verhalten und Eure Vorgehensweise strategisch geschickt planen. Wer ständig mit der lauten Maschinenpistole rumballert, lenkt die Aufmerksamkeit von Wachen aus weiterer Entfernung auf sich. Wer sich aber auf Bonds Lieblingswaffe, die Walther PPK mit Schalldämpfer beschränkt, kann Wachen leise und ohne Aufsehen überwältigen. Überwachungskameras in einigen Stages sollten möglichst schnell ausgeschaltet werden, denn falls Ihr in deren Sichtfelder geratet, wird Alarm ausgelöst. Unsere Lieblingsknarre ist das Scharfschützengewehr (Sniper Rifle) inklusive wirkungsvollem Zielfernrohr, mit dem Ihr Gegner aus weiter Entfernung sicher und geräuschlos abmurkst. Das Fadenkreuz bewegt sich sogar leicht, denn auch ein Doppelnullagent atmet schließlich. Abgeknallte Wachen lassen Waffen und Munition zurück, Bonds Arsenal im Verlauf des Spiels ist sehr beachtlich. Verschiedene automatische Gewehre, Handgranaten, Minen mit und ohne Fernzünder und sogar ein Granatwerfer dienen Euch als Handwerkszeug. Q beliefert Euch auch mit den neusten Gimmicks aus seiner Hexenküche, in Eure Uhr ist unter anderem ein Laser und ein starker Magnet integriert. Gesammelte Gegenstände werden übrigens nicht von einem Level zum nächsten mitgenommen und im zweiten Teil von Mission fünf müßt Ihr Euch sogar ganz ohne Bewaffnung aus einer Gefängniszelle befreien. Zu Mission acht, dem Azteken-Komplex in Teotihuacan (der geheime Moonraker-Level), werdet Ihr nur zugelassen, wenn Ihr das Spiel als Secret Agent durchzockt. Zum letzten Spielabschnitt, (der Suche nach Scaramangas goldener Pistole) erhalten nur 00-Agenten Zutritt.



Vor jedem Level zeigt Euch ein kurzes Intro das Operationsgebiet



Mit zwei fetten russischen Knarren macht Ihr jeden Gegner fertig.



Angeblich existiert noch ein vierter Schwierigkeitsgrad, der 007-Agent-Mode, aber Rare wollte dies nicht bestätigen.

Nach jedem erfolgreich ausgeführten Auftrag seht Ihr ein Übersicht mit Abschußstatistik, benötigter Zeit und bevorzugter Waffe. Im Multiplayer-Mode für zwei bis vier Joypad-Spione stehen verschiedene Szenarien und Spielarten zur Verfügung, wobei die Grafik hier ziemlich eintönig wirkt und die Bildschirmausschnitte nicht genügend Übersicht bieten. rz



Wachen sollte man nie so nahe rankommen lassen, denn Treffer kosten so viel Energie.

Auf dem Schiff steht Euch eine leise und sehr effektive Maschinenpistole für Verfügung, um die Geiseln zu retten und einige Bomben zu entschärfen.



Was wäre Nintendo ohne Rare: mit schöner Regelmäßigkeit liefern die Engländer ein Spitzenprodukt nach dem anderen. Mit ***GoldenEye*** *hat Rare ein absolutes Meisterwerk geschaffen. Noch nie zuvor gelang es, die Spannung und Intensität eines Kinofilms so realistisch in einem Spiel umzusetzen. Die Originalmusik trägt viel zum Kinofeeling bei, sie scheint in jeder Situation genau die richtige Stimmung zu vermitteln. Optisch überbietet* ***GoldenEye*** *sogar die brillante Grafik von Acclaims* ***Turok****, die 20 Stages wirken unglaublich lebensecht, die Entwickler haben mehrmals die Filmbauten besucht, und Pläne sowie Fotografien der Ortschaften studiert. Das geniale Motion Capturing berücksichtigt auch menschliche Schwächen: Wachen, die länger in der Gegend rumstehen, hüpfen gelangweilt von einem Bein aufs andere oder jagen Fliegen.*

Das Spielprinzip begeistert schon im einfachsten Schwierigkeitsgrad, den geübte Zocker aber in wenigen Tagen durchgespielt haben. Erst als Secret Agent geht die echte Spionagetätigkeit los, denn hier müßt Ihr mit Verstand und viel Planung vorgehen. Ab hier wird ***GoldenEye*** *zur echten Agentensimulation. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, nur über das Pausenmenü (Bonds HiTech-Uhr) lassen sich Gegenstände anwählen. Dafür haben sich die Entwickler auch hier Neues ausgedacht, die R-Taste in Kombination mit zwei C-Knöpfen ermöglicht es Euch, um Ecken zu spähen, ohne Euch gegnerischem Feuer auszusetzen. Lediglich der Mehrspieler-Mode enttäuscht, hier fehlt es grafisch und spielerisch an Abwechslung. Wer die Möglichkeit hat, sollte sich* ***GoldenEye*** *unbedingt zulegen. Das beste 3-D-Actionspiel darf man nicht verpassen.*

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3-D-Action
Datenträger:	96 MBit Modul
Hersteller:	Rare
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Interne Batterie
Features:	drei Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad:	5-9
Preis:	ca. 160 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	92%
Musik:	85%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß: 94%

Rosco McQueen





Die Roboter wehren sich mit Stromstößen und Raketen gegen Euch





Tja, wie komm' ich nur an dem riesigen Lautsprecher vorbei, dahinter knistert ein brennendes Problem

Der Traum aller Faulpelze wird wahr, ein Gebäude, in dem Roboter sämtliche Arbeiten übernehmen. Abwaschen, bügeln, staubsaugen, kochen, alles wird von automatischen Helfern erledigt; der Mensch kann seiner eigentlichen Bestimmung nachgehen: dem süßen Nichtstun. Wenn allerdings die Computerdiener ausflippen, herrscht Chaos, wie Rosco McQueen, der beste Feuerwehrmann des 21. Jahrhunderts, feststellen muß. Im HiTech-Hochhaus Tower XS spielen alle Roboter verrückt, umprogrammiert von ihrem Schöpfer, dem durchgedrehten Sylvester T. Square. Ausgerüstet mit einem enormen Schlauch und seinem fliegenden Gehilfen Digit dringt Rosco in das Gebäude ein, um die bedrohten Bewohner zu retten und die amoklaufenden Blechkübel auszuschalten. Euer Abenteuer beginnt in der chinesischen Wäscherei, in den ersten drei Stockwerken des Wolkenkratzers. Mit Eurer Axt überwindet Ihr Holztüren, falls Ihr das aus gehärtetem Stahl gefertigte Exemplar aufsammelt, könnt Ihr sogar metallene Schutztore aufbrechen. Der Wasserdruck aus Roscos Schlauch läßt sich ebenfalls mit einem Extra verstärken, der Vorrat an dem kostbaren Naß ist jedoch begrenzt, vor allem in späteren Stages solltet Ihr sehr sparsam damit umgehen. Um die zahlreichen Flammenherde zu bekämpfen, stehen Euch weitere Utensilien zur Verfügung. Die Wasserbombe eignet sich für größere Brände, das chemische Löschmittel wirkt besonders effektiv gegen elektrische Brandherde, z.B. die Monitore im Kaufhaus Harolds. Grundsätzlich müßt Ihr jedes Feuer so schnell wie möglich löschen, denn wenn die Temperatur im Gebäude über das erlaubte Maß steigt, explodiert der gesamte Komplex. In einigen Spielabschnitten sorgen Zeitbomben, die Ihr rechtzeitig finden und deaktivieren sollt, für zusätzliche Spannung. Auf der Karte zeigt Euch Helfer Digit das aktuelle Szenario mit allen Brandherden, Bomben und sonstigen Problemzonen. Nach jedem Level sichert das Programm automatisch Euren Spielstand auf Memory Card. rz



***Rosco McQueen** hätte ein geniales Programm werden können, wenn das Wörtchen wenn nicht wär. Optisch abwechslungsreich mit sehr schönen Feuereffekten und Lightsourcing, jede Menge Abwechslung im Levelaufbau und viel Spannung und Tempo durch intelligentes Spielprinzip, klingt alles nicht schlecht. Vor allem die ständig steigende Temperatur sorgt für Nervenkitzel pur und Hektik, denn Verschnaufpausen sind kaum möglich. Leider haben die Entwickler beim Schwierigkeitsgrad leicht übertrieben; jede Etage des Tower XS ist in mehrere Abschnitte unterteilt, falls Ihr irgendwo draufgeht, geht es wieder am Beginn des Stockwerks los. Zwischenspeicherpunkte existieren nicht, totaler Frust ist garantiert. Der zweite Schwachpunkt ist die Perspektive, die Kamera schwebt hinter Rosco und läßt sich nicht anders positionieren, Entfernungen sind nur schwer abzuschätzen, man springt oft zu früh ab und verfehlt so das Ziel oder verschätzt sich bei herannahenden Robotern. Ab Level neun wird das Spiel extrem Schwer und eignet sich nur für Videospielexperten. Wer sich dafür hält, kann sich ja mal an **Rosco McQueen** versuchen.*

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Sony
Anzahl der Spieler:	1
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	8
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	82%
Musik:	77%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß: 75%

PCgo! gibt die Antwort!

Mit PCgo! bleiben keine Fragen offen! Alle Fachbegriffe werden mit Super-Randnotizen sofort erklärt. Verständliche und direkt umsetzbare Anleitungen und Workshops, aktuelle Tests und jede Menge Tips+Tricks helfen Ihnen, Ihren PC optimal einzurichten und einzusetzen. Und das zum supergünstigen Abonnement-Preis:

- ► PCgo! ohne CD nur DM 52,80
- ► PCgo! mit CD nur DM 103,20

SCSI?
MMX?
Remote?
TrueType?
DMA?
HTML?
DirectX?
Internet?



Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an: 0 71 32 / 95 92 44

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Das erste Heft kommt gratis!

Ja, ich möchte die nächste Ausgabe von **PCgo!** wie angekreuzt **gratis testen.** Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 52,80 (ohne CD) bzw. DM 103,20 (mit CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

❑ Ich möchte **PCgo! ohne CD** testen   ❑ Ich möchte **PCgo! mit CD** testen

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

❑ Bequem durch Bankeinzug   ❑ Gegen Rechnung

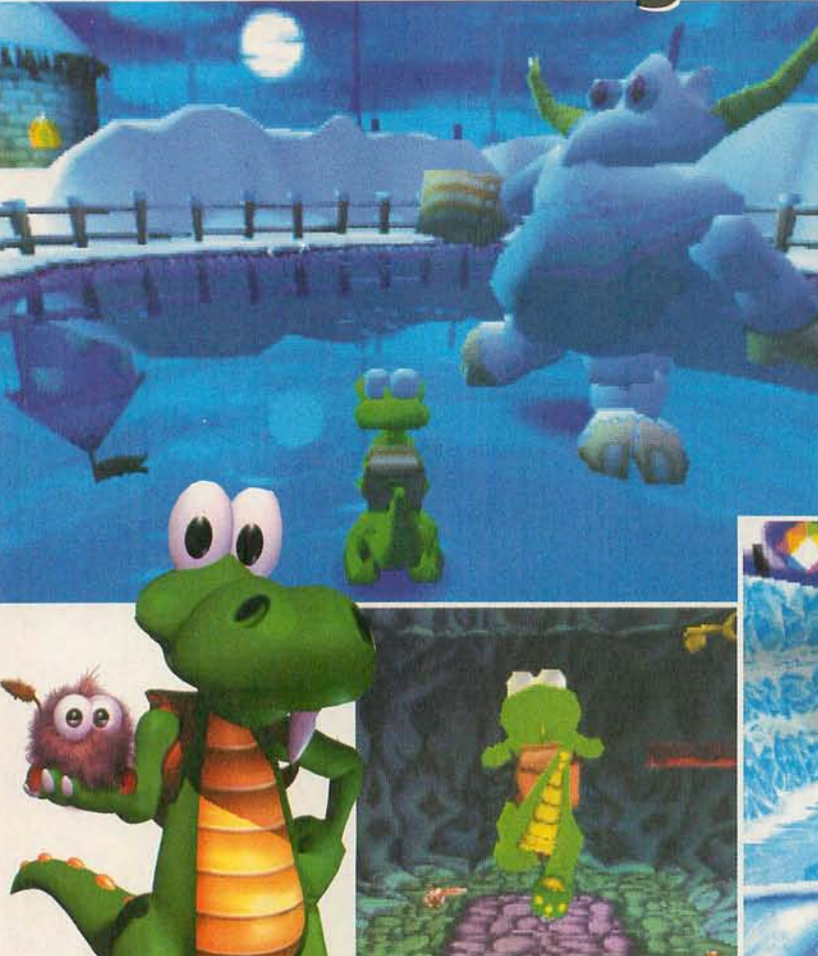
BLZ   Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift   2. Unterschrift   CVI70

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Croc: Legend of the Gobbos



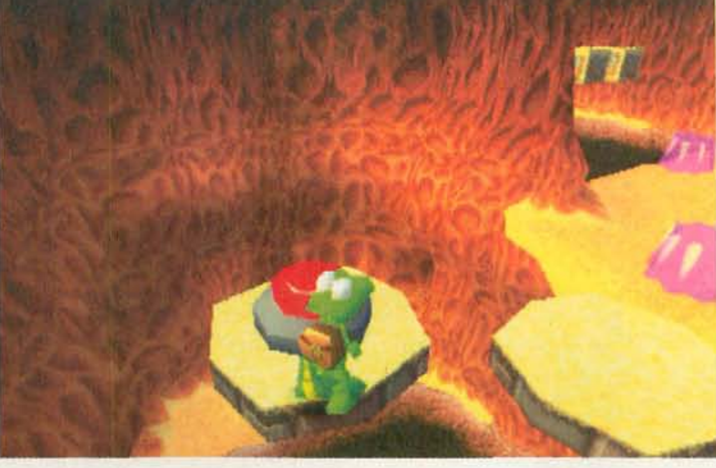
Der süße Käfer im Tyson-Kostüm ist einer der Endgegner.

Wer sind die Gobbos? Zunächst einmal sind die Gobbos kleine, fellige Kreaturen, mit freundlichem und harmlosen Charakter. Ein Historiker lobte einmal die kleinen Fellknäuel als eine der höchst entwickelten Zivilisationen, mit erstaunlichen Fortschritten in der Kunst und den Wissenschaften und als hochintelligente Wesen. Natürlich war dieser Historiker selbst ein Gobbo, deshalb sollte man seine Ausführungen nicht zu ernst nehmen, vor allem, weil er dabei Gobbo falsch schrieb.
Eines morgens fand König Rufus der Intolerante am Strand einen Korb mit einem kleinen Krokodil darin und kombinierte, dies müsse wohl der Führende im alljährlichen Krokodil-Zwergen-Korb-Rennen sein, worauf einige Gobbos fleißig Wetten auf den Gewinner abschlossen, ungeachtet der Tatsache, daß dieser Wettbewerb noch nie zuvor stattgefunden hatte. Als nach einigen Stunden immer noch keine Verfolger in Sicht waren, stellte man enttäuscht fest, daß das Rennen wohl in letzter Sekunde abgesagt wurde. Wie auch immer, die Gobbos schlossen das keine Reptil ins Herz und zogen es mit viel Liebe auf.
Als eines Tages der befüchtete Angriff der bösen Dantinis mit ihrem Anführer Baron Dante erfolgte, rettete der König Croc, bevor er und die anderen Gobos in Käfige geworfen wurden. Und Croc macht sich natürlich auf den Weg, seine Kumpels zu befreien.
Crocs Welt besteht aus vier Inseln mit jeweils sechs Spielabschnitten. In jedem Level werden sechs Gobbos gefangen gehalten, die Ihr befreien sollt. Um eine Stage zu absolvieren, müßt Ihr nicht unbedingt alle Gobbos befreit haben, aber nur wer alle Fellknäuel findet, erhält Zugang zu den Geheimlevels. Von diesen existieren insgesamt acht, und in jedem liegt ein Teil eines Puzzles versteckt. Die mysteriöse fünfte Insel erscheint nur, wenn Ihr alle acht Puzzlesteine findet. Gegen Feinde verteidigt sich Croc mit einem Schwanzschlag, Kisten öffnet er durch Draufspringen. Mit der Kreis-Tast vollführt Euer Held eine schnelle 180-Grad-Drehung und mit Dreieck seht Ihr Euch den Level an. Mit L2/R2 läßt sich schließlich die Kameraposition in der Höhe anpassen. Euer Abenteuer führt Euch durch Eis und Schnee, eine Wüstenwelt, Höhlen, Seen und vieles mehr, wobei sich der Levelaufbau leider oft ähnelt. Jede Stage, die Ihr absolviert habt, könnt Ihr direkt wiederanwählen, um nach Gobbos zu suchen, die Ihr beim letzten Mal übersehen habt.

rz



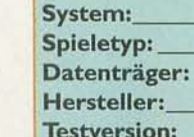
Unter Wasser sind Entfernungen nur schwer abzuschätzen, berührt mich der Hammerhai gleich oder nicht?



Rote Schalter aktivieren meist versteckte Plattformen in der Nähe.



Die Hoffnung auf ein **Mario 64** für PlayStation können wir uns leider abschminken. Obwohl **Croc** optisch einen guten Eindruck macht, hat das Spieldesign erhebliche Schwächen. Die Steuerung wirkt analog und digital sehr ungenau und vermittelt nie die Leichtigkeit und Exaktheit von **Mario 64**. Die Kameraführung erkennt oft Gegenstände nicht, die Euch die Sicht nehmen, und Ihr dürft raten, wo sich Eure Figur gerade befindet, bis es meist zu spät ist. An vielen Stellen bietet die vorgegebene Perspektive von vornherein nicht die optimale Übersicht und läßt sich auch nicht entsprechend verändern. Der Levelaufbau bietet zu wenig Abwechslung, die gleichen Plattformen, Hindernisse und ähnliche Problemstellungen wiederholen sich oft. Von der Grafik und den Figuren eignet sich **Croc** am ehesten noch für jüngere Spieler unter zwölf Jahren, die sich von solchen Mängeln nicht stören lassen. Für uns war **Croc** nach den hohen Vorschußlorbeeren jedoch eine Enttäuschung, nach dem Motto "Viel Rauch um Nichts".



WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D Action Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Argonaut
Testversion:	EA
Spieler:	1
Speicheroption:	MC, 1 Block
Features:	Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	81%
Musik:	60%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß: 63%

Video Games Classic

Kurushi



Die Advantage Cubes löschen alles im Umfeld von 3x3 Feldern



Hauptziel ist es, Cubes auszulöschen, die nicht schwarz sind

rechts: Der Abgrund naht. Die Würfel rollen von oberen Stageende hinunter in die Tiefe

Die grün markierten Flächen zeigen die noch nicht aktivierten Advantage Cubes an. Sind es zuviel, gerät das Spiel aus den Fugen.

Sony CE beschert uns ein neuartiges Puzzlespiel mit Action-Einlagen. In **Kurushi** – oder **I.Q.** (=Intelligent Cube), wie es im Original heißt – steuert Ihr in einer dreidimensionalen Polygon-Umgebung Eure Spielcharaktere und versucht mit dieser, heranrollende Würfel-Konstruktionen im Boden zu versenken und auszulöschen. Dabei befindet Ihr Euch auf einer freischwebenden Plattform, deren Größe zu Beginn 4x18 Felder beträgt. In jeder der insgesamt neun Stages – jeweils unterteilt in vier Spielabschnitte – existieren grundsätzlich zwei verschiedene Arten von Würfeln, die Ihr mit Hilfe Eurer Spielcharaktere löschen müßt: die "Normal Cubes" und die grün gefärbten "Advantage Cubes". Dazu bewegt Ihr Euch frei auf dem Spielfeld und markiert mit der O-Taste das Feld, auf dem Ihr später die Cubes löschen wollt. Durch nochmaliges Drücken des O-Buttons wird das markierte Feld aktiviert und der sich darauf befindliche Quader versenkt. Dabei müßt Ihr stets darauf achten, daß Ihr nicht zu nahe an die überdimensionierten Würfel herankommt. Wenn sie Euch erfassen, werdet Ihr gnadenlos überrollt und der Stageabschnitt ist verloren. Wird ein Advantage Cube gelöscht, hinterläßt er ein "Minenfeld", das 3x3 Felder mißt und per Δ-Taste zur Detonation gebracht wird. So lassen sich meherere Würfel mit einem Schlag versenken. Mit fortschreitender Levelzahl vergrößert sich das Spielfeld (zweite Stage 5x26, dritte Stage 6x27, ab Stage vier 7x28), wobei eine dritte zusätzliche Würfelart auftaucht. Die schwarzen "Forbidden Cubes" dürfen, wie der Name schon vermuten läßt, auf keinen Fall von Euch selbst eliminiert werden. Ihr müßt sie an Euch vorbeirollen lassen, bis sie von alleine in die Tiefe stürzen. Andernfalls kostet es Euch wertvolle Punkte und das Spielfeld wird um eine Feldlänge verkürzt.

tet



Endlich mal was anderes als die immer wiederkehrenden Tetris-Clones! Kurushi ist ein Puzzle-Action, das Euch zum einen blitzschnelles Kombinationsvermögen und zum anderen feinfühlige Bewegungskoordination abverlangt. Äußerlich erinnert es zwar an das alte Gridders fürs 3DO, doch das Spielprinzip ist bei weitem simpler konzipiert. Um so komplexer entwickelt sich das Spiel im Laufe der der Zeit. Ab Stage 5 artet das Ganze in einem wilden Schnelldenker-Test aus, vor allem, wenn die Forbidden Cubes ins Geschehen eingreifen. Es ist nicht so einfach, gleichzeitig zwei Advantage Cubes auszulösen, ohne die Forbiddens anzutasten und noch dazu keine der Normal Cubes auszulassen. Timing spielt hierbei eine große Rolle, denn wenn etwas schief läuft, hat man meistens die Reihenfolge der Detonationen falsch gesetzt. Wie das alte Videospieler-Sprichwort sagt: am Ende ist man immer schlauer. Es empfiehlt sich somit, sich ein Dutzend Ersatz-Joypads auf Vorrat zu halten, da man nach jedem gescheiterten Anlauf gewillt ist, eines aus dem Fenster zu werfen. Für menschliche Konkurrenz sorgt zudem der 2-Player-Modus. Hierbei wird abwechselnd um Punkte gespielt - wer zuerst fünf Stages meistert, gewinnt. Ach ja, wer es schafft, alle neun Stages zu absolvieren, darf sich im Original Modus sein eigenes Würfelspiel konstruieren und kann andere Mitmenschen mit selbst erdachten Gemeinheiten nerven.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Puzzle
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony CE
Testversion:	Sony CE
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Karte, 1 Block
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	6-8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	48%
Musik:	51%
Soundeffekte:	56%

Spielspaß: 82%

NEU! 3 AUSGABEN + 3 VIDEOS ZUM HALBEN PREIS!



3 MONATE MEGASPASS FÜR NUR 20,- DM

Cool: Die Tests, Tips & Tricks, Interviews und Hintergrundberichte aus der Nintendo-Welt – alles, was Sie brauchen im N64-Magazin. **Ziemlich cool:** Das einzigartige, 30-minütige Videotape mit exklusiven Previews, Demos, Spielehilfen und spannenden Stories – nur im N64-Magazin können Sie die neuesten Spiele schon vorab erleben! **Absolut cool:** Die nächsten 3 Ausgaben bestellen und dabei fast 50% sparen – oder sind Sie etwa noch nicht so weit?

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-/Franzis-Verlag, N64 Magazin, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089/202 402 15 faxen oder per E-Mail unter csj@camelot.de bestellen!

3 AUSGABEN + 3 VIDEOS ZUM HALBEN PREIS!

Ja, schicken Sie mir 3 Ausgaben + 3 Videos für DM 20,- statt DM 38,60. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der letzten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit rund 10% Preisvorteil (DM 11,50 statt DM 12,80 Einzelverkaufspreis) zum Jahresabopreis von DM 138,-. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, N64 Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

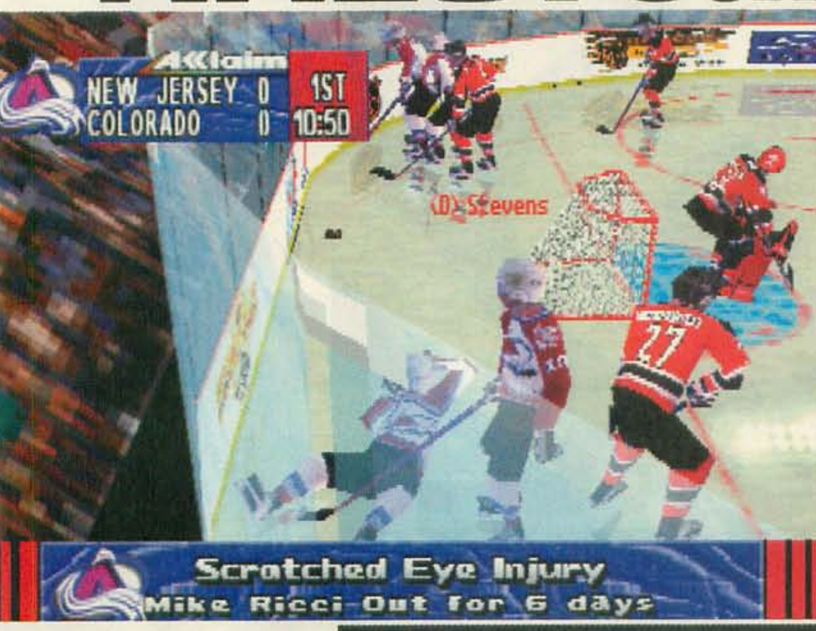
Datum, 2. Unterschrift

CVI70

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, N64 Magazin , Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

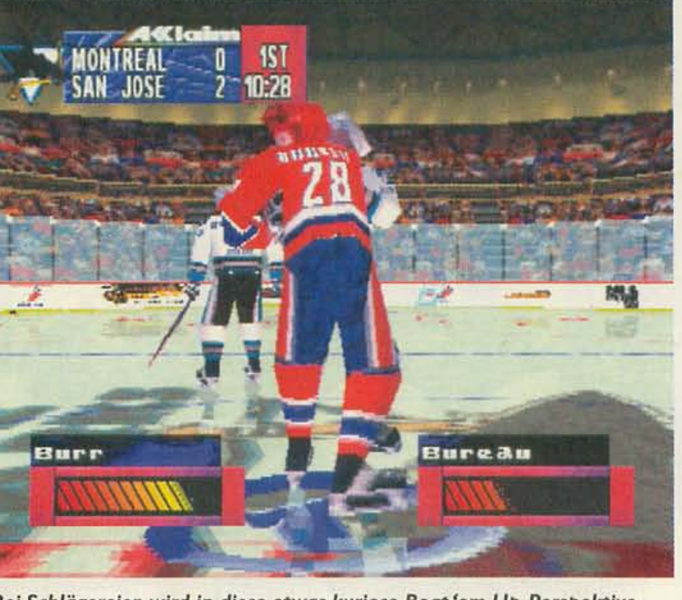
Video Games Classic

NHL Breakaway 98



Verletzte Spieler sind nicht nur erst mal weg vom Fenster, der Arztbesuch kostet zudem wertvolle Punkte.

Während des Replays könnt Ihr die Kamera frei bewegen oder irgendwo beliebig fixieren, und sie dann um diesen Punkt herum drehen.



Bei Schlägereien wird in diese etwas kuriose Beat 'em Up-Perspektive mit extra Energiebalken für die beiden Kontrahenten umgeschaltet.

Um ein Haar hätte das Acclaim-Imperium kürzlich eines seiner kreativsten Spielelaboratorien wegen fortdauernder Querelen abgestoßen. Insider vermuten, daß letzten Endes NHL Breakaway 98 daran „schuld" war, daß **Sculptured Software** doch nicht in die Wüste geschickt, d.h. weiterverkauft wurde. Dann hätte Acclaim Sports beim Einstieg in den bisher von anderen Firmen dominierten Sportsektor (von NFL Quarterback Club einmal abgesehen) einen dicken, dicken Trumpf weniger in der Tasche gehabt. Letzten Endes ist ja noch mal alles gut gegangen und die Eishockey-verrückten Sculpture-ianer konnten sich voll in ihrem Element austoben. Ohne ein 150 prozentiges Engagement ist es heutzutage auch nicht zu schaffen, als Newcomer ein solches, bis ins letzte Detail stimmiges Spiel auf die Beine zu stellen.

Bei Breakaway (langsam sind jetzt aber wirklich alle denkbaren Namensvarianten für Eishockeysimulationen ausgereizt) fehlt es quasi an nichts: Dank NHL- und NHLPA-Lizenz sind weit über 600 Spieler und deren Daten erfaßt sowie natürlich die zugehörigen Team-, Season-, und Playoff-Statistiken vom letzten Jahr. Grafisch gesehen ist Acclaims Smash-Hit eine Wucht. Gerade hier zahlt sich die Zusammenarbeit eines genialen Teams, bestehend aus perfektionistischen Freaks, die jede nur erdenkliche Option in dieses Spiel eingebaut haben, mit einer großen Company, die sich das nötige Motion Capture Equipment leisten kann, voll aus. Die Polygon-Spieler bewegen sich dermaßen flüssig und schnell, noch dazu im **High Resolution Modus** der PlayStation, den bislang nur wenige Entwickler auszunutzen vermochten (Formel 1 '97 oder Rapid Racer sind ebenfalls *Hi-Res-Spiele*), daß man anfangs geneigt ist zu glauben, es mit einem N64-Spiel zu tun zu haben. Worin sich NHL Breakaway vor allem von den vielen Konkurrenzprodukten unterscheidet, ist der Management-Part: Spielt Ihr eine Saison durch, startet Eure Mannschaft mit einer bestimmten Anzahl an Bonuspunkten. Bei jedem Sieg verbessert sich Euer Kontostand automatisch. Ist das Torverhältnis nach einem Sieg besonders gut, werden noch mehr Punkte gutgeschrieben. Ihr könnt diese Punkte einsetzen, indem Ihr z.B. Euren Trainer feuert und jemand besseren anheuert oder Euer Stadion auf Vordermann bringt, was beim nächsten Heimspiel Eure Gewinnchancen erhöht, da sich die eigenen Mannen dann wohler fühlen und sich mehr engagieren. Die Behandlung verletzter NHL-Cracks kostet natürlich ebenfalls ein kleines Sümmchen, je nachdem für welche Behandlungsmethode man sich entscheidet. Was außerdem hervorsticht, ist die individuelle Abstimmung der künstlichen Intelligenz auf jeden einzelnen Spieler und nicht nur auf die komplette Mannschaft. Jeder Spieler ermüdet unterschiedlich schnell, abhängig davon, wie lange er eingesetzt war und wie stark er in Erscheinung getreten ist. Ebenso überzeugend ist das unterschiedliche Verhalten bestimmter Spieler auf dem Eis. Ein großer, kräftiger Stürmer kann von vornherein stärkere Schüsse abgeben, als ein kleiner, schmächtiger, der allerdings wiederum um einiges flinker übers Eis gleitet. Beherrscht Ihr das "Icon-Passing" (jedes einzelne Teammitglied kann per Druck auf eine andere Paß-Taste direkt angespielt werden) und hat man sich erst mal mit dem Strategiemenü angefreundet, dann bleibt kaum mehr eine Aktion in der eigenen Mannschaft dem Computer alleine überlassen. *ds*





Nach harten Remplern oder Stürzen verliert Ihr hin und wieder auch den Schläger.



NHL Breakaway ist in jeder Hinsicht ein Meisterwerk der Programmierkunst. Hat man jemals zuvor schon solch ein mitreißendes Publikum bei irgendeinem Sportspiel erlebt? Ich noch nicht! Hier stimmt einfach alles, von der superben Grafik, über die flotte Engine, die präzise Steuerung bis hin zu völlig realistisch und individuell verschieden agierenden Mit- sowie Gegenspielern und deren variationsreichen Animationsphasen. An den vielen kleinen "Gags", die für den eigentlichen Spielfluß nicht unbedingt nötig wären, aber trotzdem enthalten sind, wie z.B. die selbst kreierten Spieler, die tatsächlich auch den von Euch ausgesuchten Namen auf Ihrem Trikot tragen, die realistischen Fighting-Einlagen oder eine "Puck-Schweif-Option" zeugen vom großen Aufwand, der hier betrieben wurde, um ein rundum außergewöhnliches Game zu erschaffen. Selbst Anfänger sind bei Acclaim willkommen. Diese können dann auch Auto-Pässe per Druck auf die X-Taste abgeben und sind nicht gezwungen, das Icon-Paßsystem zu verwenden. Apropos fortschrittlich: Ihr dürft bei NHL Breakaway während der Offensive jeden beliebigen Spieler im Team steuern, d.h. Ihr könnt auch die gegnerische Verteidigung mit ein paar gezielten Body Checks selbst aufmischen und den Torschuß einem CPU-kontrollierten Kollegen überlassen. Ausgesprochen motivierend wirkt zudem das Punktesystem des Saison Modus. Dieses Game muß man einfach selbst erlebt haben, um es zu glauben. Daß uns jemals so ein Eishockey-Knaller aus dem Hause Acclaim aufgetischt werden würde.... Es geschehen wirklich noch Zeichen und Wunder!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Eishockeysimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-8
Speicheroption:	M.Card 1-2 Blöcke
Features:	NHL- und internat. Teams
Schwierigkeitsgrad:	4-8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	88%
Musik:	70%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß: 90%

PaRappa The Rapper



Bei Kung Fu Meister Chop Chop Onion werdet Ihr in die Grundzüge des Spiels eingeweiht

Hier müssen alle Mann mal gaaanz dringend wohin...

PaRappa beim betören von Sunny Funny, seinem Traumgirl.

MC King Kong Mushi ist Hüter der sechsten und gleichzeitig letzten Stage

Parappa ist mit Sicherheit eines der außergewöhnlichsten Spiele dieses Jahres, zugleich aber auch der am meisten grundlos gehypte Titel seit langem. Erzählt wird lediglich die Story eines noch nicht ganz adoleszenten Bürschleins, das hinter einer nicht minder jungen Braut, nämlich **Sunny Funny**, her ist. Um sie rumzukriegen, besucht er bei **Chop Chop Master Onion** eine Art Kung Fu-Kurs, macht bei Fahrlehrer **Mooselini** seinen Schein, geht mit Reggae-Frosch **Fleaswallow** zum Trödel und belegt bei Küchenmamsell **Cheap Cheap Chicken** 'nen Kochkurs. Ein Level gilt als bestanden, wenn Ihr jeweils alle Liedchen nahezu perfekt im Takt "mitrappt". Jedes Wort, das die Level-Master Euch vorsingen, wird per Druck auf eine bestimmten Taste von PaRappa "nachgesungen", wobei sich die Tastenbelegung natürlich von Lektion zu Lektion, sprich von Strophe zu Strophe ändert. Welche Tasten Ihr drücken müßt, seht Ihr oben im Bild. Sie werden wie bei Karaoke-Videos fortlaufend eingeblendet. Der Sinn des Spiels besteht somit darin, schnell genug und synchron zur Melodie immer die richtige Taste zu drücken. Habt Ihr Euch in den ersten vier Levels erst mal warm gesungen, geht es in Stage fünf richtig zur Sache. Zusammen mit den vorigen Lehrmeistern steht Ihr trällernderweise an, um Eure Notdurft verrichten zu können. Ist auch diese Hürde überwunden, darf unser Held im letzten Level zusammen mit **MC King Kong Mushi** eine Art Rapkonzert geben und dadurch das Herz der blonden Maid erobern. Spielt Ihr im Normalmodus, kann der Spielstand nach jeder Stage auf Memorycard gespeichert werden. Wenn Ihr dann über das Stage Select Menü nochmals in eine zuvor bereits geschaffte Stage reingeht, besteht die Möglichkeit, durch sinnvolles abändern der zuvor erlernten Texte im Cool-Modus weiterzurappen. Beendet Ihr das Level, solange der Cursor noch auf "U rappin' Cool" steht, winkt als Belohnung eine Art Plakette. Erhaltet Ihr in allen sechs Leveln besagte Auszeichnung, öffnet sich der Zugang zu einer Bonusstage. ds



Einen derartigen Publikumserfolg hat Masaya Matsura, der dieses simple Geschicklichkeitsspiel für Sony CE Japan entwickelt hat, sicher im Leben nicht erwartet, als er seine Hobbys, Programmieren und Musik machen, in einem Spiel zu vereinen suchte (in Japan bereits 800.000 verkaufte CDs). Das Ganze erinnert an den Siegeszug von Bandais Tamagotchi, obwohl Ihr mit Sonys Rap-Spiel eigentlich einiges mehr anfangen könnt. Originell ist die Idee definitiv, das Spielkonzept auch sicher noch ausbaufähig, nur leidet das Erstlingswerk offensichtlich an Kinderkrankheiten: Die Story ist altbacken, seine Musikstücke eher simpel, das Spiel selbst ist wenig umfangreich und bietet keinen Mehrspielermodus, was sich angeboten hätte. Richtig Spaß macht's eigentlich erst, nachdem Ihr alle Level schon einmal geschafft habt und dann versucht, den Cool-Balken zum blinken zu bringen, um im Cool-Mode ein bißchen kreativ sein zu dürfen. Leider dürft Ihr hierbei immer nur Wörter bzw. Tasten verwenden, die Euer Meister in derselben Lektion auch verwendet. Außerdem kommt die Speicherverwaltung der PS bei längeren Freestyle-Raps nicht ganz mit. Im Replay bricht Euer selbstgestaltetes Werk dann einfach unvermittelt ab. Musikalisch veranlagte Gemüter haben vielleicht nur auf solch ein Spiel gewartet. Ich finde den Wirbel, den die ausländische Fachpresse im Vorfeld um PaRappa gemacht hat, gänzlich ungerechtfertigt.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	"Rap-Adventure"
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony Japan
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	deutsche Untertitel
Schwierigkeitsgrad:	--
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	zweidimensional
Musik:	fetzig
Soundeffekte:	na klar!

Spielspaß: 55%

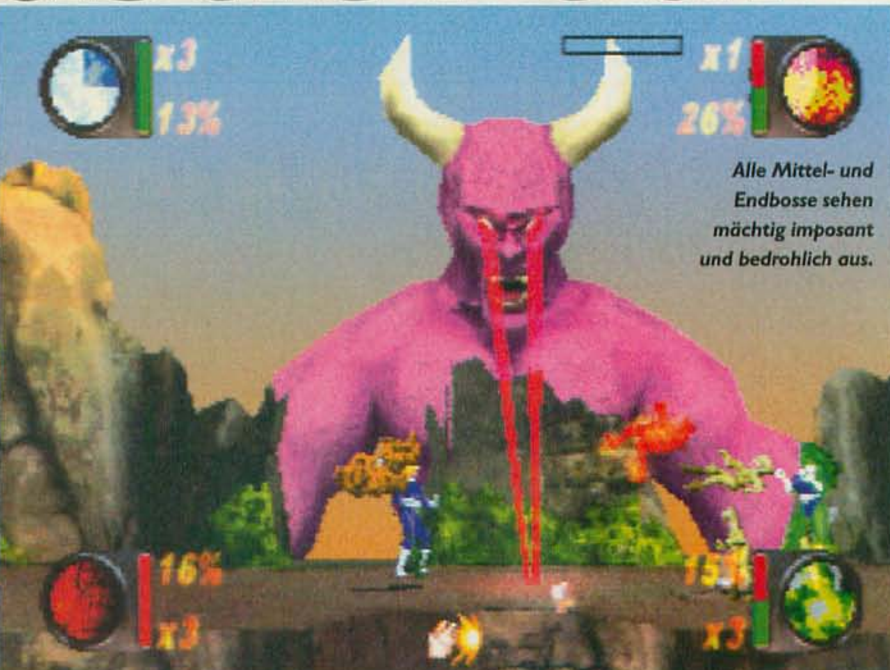
Dein Fernseher ist sehr allein
und ihm ist sehr, sehr langweilig.



Fantastic Four



The Thing setzt seine rohen Kräfte gegen einen Luftschiff-Gegner ein.



Alle Mittel- und Endbosse sehen mächtig imposant und bedrohlich aus.



Yes! Da schlackern die Monsterohren!



Die grinsende Krakenbacke bekommt gerade ihr Fett ab

Erfolgreiche Comic-Vorlagen für eine verwöhnte 32-Bit-Spieler umzusetzen ist heutzutage kein leichtes Unterfangen mehr. Was durften wir nicht schon für mehr oder weniger gelungene Marvel-Katastrophen im Videospieledschungel bewundern? Acclaim setzte diesmal auf die goldenen Programmierkünste der erfahrenen Probe-Studios, um ihren neuesten Lizenzstreich ins rechte Licht zu rücken. Zur Abwechlung tretet Ihr in die Fußstapfen der furchtlosen **Fantastic Four**, um dem Gebieter der dunklen Macht (Dr. Doom) durch verschiedene Stadtteile zu verfolgen. Das Heldenquartett setzt sich aus „Mr. Fantastic", „Human Torch", „Invisible Woman" und „The Thing" zusammen. Eure Hauptaufgabe besteht darin, diverse Bösewichte zu verhauen und am Level-Ende den jeweiligen Chefschurken zu bezwingen. Die Widersacher werden durch Sprünge, Boxhiebe und Fußtritte ausgeschaltet. Außerdem beherrscht jeder der vier Superhelden außergewöhnliche Special Move-Fähigkeiten, die durch bestimmte Joypad-Kombinationen ausgeführt werden. Mit elastischen Gummigelenken macht Ihr Euch auf den Weg durch dunkle Straßenzüge, Gebäudekomplexe und verzweigte Parkanlagen. Als besonderes Feature dürfen via Multi-Tap-Adapter bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig mitprügeln. Solisten können sich auch von computergesteuerten F4-Kollegen unterstützen lassen. Allgegenwärtige Lichteffekte, fließendes Tiefen-Scrolling und Texturemapping der feinsten Sorte machen Fantastic Four zum Erlebnis. Als Gegner rücken Horden von Mini-Gnomen, Affen und anderes Urgetier von allen Seiten heran. In den Level-Schauplätzen sind massenweise Pick-Ups verteilt, die durch Berührung Extraleben, Superkräfte oder neue Lebensenergie freigeben. ws



*Von anfänglicher Skepsis geprägt, war ich nach einiger Spielzeit sichtlich erfreut, daß Acclaims neuestes Marvel-Spiel nicht in die Fußstapfen der mißlungenen Vorgänger getreten ist. Jeder erkennt sofort, daß die Entwickler große Fans der **Final Fight**-Serie waren. Technisch gesehen gibt's nicht viel zu meckern, sowohl die Präsentation der Marvel-Figuren als auch die Steuerung, sind überdurchschnittlich gut gelungen. Unzählige Kombo-Move-Varianten, abwechslungsreiche Backgrounds und einfallsreiche Feindcharaktere lockten den Spieler immer wieder ans Joypad zurück. Die Heldensprites nehmen zwar keine imposante Größe auf dem Bildschirm ein, dafür sind sie im Gegenzug wunderschön animiert. Die hübsch anzusehenden Perspektiven-Levels verwöhnen das Spielerauge zusätzlich mit Tiefenscrolling und malerischen Polygon-Kulissen. Auch spielerisch gibt's an F4 wenig auszusetzen, wenngleich Experten sofort feststellen werden, daß sich die Gegnertaktiken oft gleichen und damit schnell durchschaubar sind. Selbst die Move-Palette ist abwechslungsreich und die Motivation dadurch entsprechend hoch, alle Endgegner zu Gesicht zu bekommen. Für Marvel-Kenner stellt Fantastic Four sicherlich ein unterhaltsames Stück Software dar, um einmal in die „Render-Haut" ihrer Helden schlüpfen zu dürfen. Witzige 3-D-Spielereien, coole Begleitmusik und einige interessante Einfälle bringen frische Luft in das Genre. Unterm Strich ist Fantastic Four ein gut durchgestyltes und technisch herausragendes Action-Spiel für Fans scrollender Prügelspiele. Vor allem Freunde der berühmten Comic-Serie werden ihrenSpaß an dieser PlayStation-CD haben.*

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Prügelspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Acclaim/Probe
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Multi-Tab-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	78%
Musik:	73%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: 75%

Hier kommt die Action für alle Konsolen: Video Games!



Ob Sega Saturn, PlayStation oder Nintendo 64: Video Games bietet Dir alles. In den nächsten 3 Monaten sogar für die Hälfte. Denn hier bekommst die besten Spieletests, die spannendsten Previews, die heißesten News und natürlich die ultimativen Tips&Tricks für den durchschlagenden Spieleerfolg. Hol Dir den totalen Konsolen-Durchblick und spar Dir über 7 Mark!

• Sega Saturn • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn • PlayStation • Nintendo 64 •

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV/Franzis-Verlag, Video-Games, Abo-Service DSB, 74168 Neckarsulm schicken, unter 07132/95 92 44 faxen oder per E-Mail unter mmabo@dsb.net bestellen!

❑ 3x Video Games für 10,- DM!

Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur 10,- DM statt 17,80 DM. Solltet Ihr eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 12% Preisvorteil (12 Ausgaben Video Games für nur DM 61,20, Studentenabo DM 52,80). Ich kann jederzeit kündigen.
Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

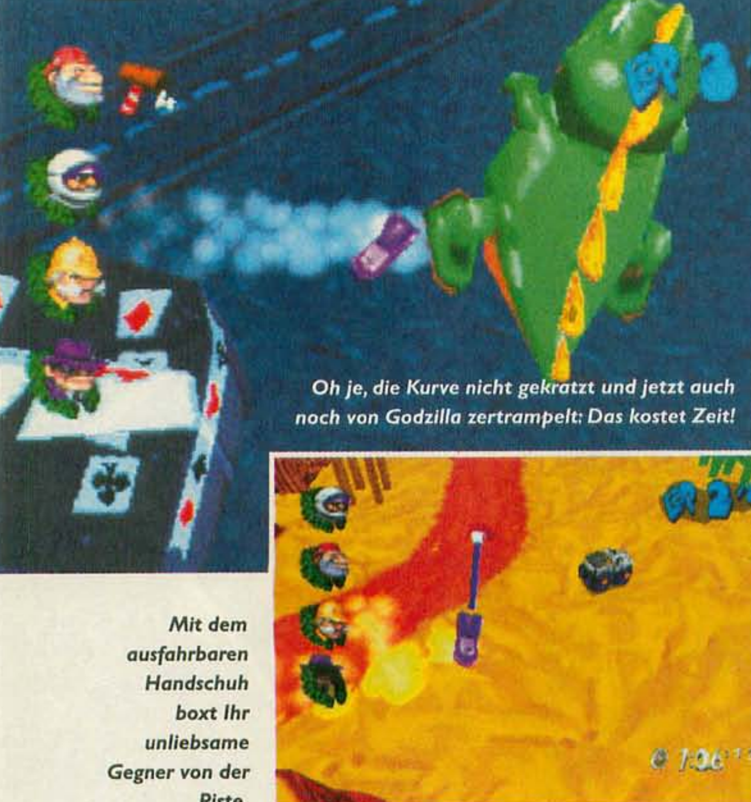
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, Video Games, Abo-Service DSB, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CVI70

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, Video Games, Abo-Service DSB, 74168 Neckarsulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Motor Mash



Oh je, die Kurve nicht gekratzt und jetzt auch noch von Godzilla zertrampelt: Das kostet Zeit!



Von Zeit zu Zeit tauchen seltsame Hindernisse auf den Kursen auf...

Mit dem ausfahrbaren Handschuh boxt Ihr unliebsame Gegner von der Piste.



Die Mehrzahl der Extrawaffen und viele Streckendetails, wie die Klebstofffläche hier, wurden eiskalt bei Micro Machines geklaut.

Oceans Entwicklerteam Eutechnyx scheint ein fleißiges Völkchen zu sein, denn neben dem Multi-Racing-Mix **Total Drivin'** (siehe Test in dieser Ausgabe) haben die Jungs gleichzeitig noch ein weiteres Rennspiel namens **Motor Mash** fertiggestellt, dem der Name Micro Machines V4 auch ganz gut zu Gesicht gestanden hätte, handelt es sich doch um einen dreisten Clone des Codemasters-Hits. Mit Spielzeugautos rast Ihr durch sechs thematisch verschiedene Strecken (Wilder Westen, Arktis, Amazonas, Horrorfilm, Atlantis und City) mit je vier Ausführungen, die sich auf die sechs verschiedenen Spielmodi verteilen. Ganz MM-like versucht Ihr im Ausscheidungsmodus in der Vogelperspektive gegenüber Eurem Konkurrenten einen knapp bildschirmlangen Vorsprung herauszufahren, der dann in Punkte für Euch umgemünzt wird (vier reichen zum Sieg). Oder Ihr kämpft im Liga- bzw. Turnier-Modus in einer isometrischen Perspektive mit drei Gegnern um die begehrten Plazierungen auf dem Treppchen. Während der Rennen ist alles erlaubt: Nur über geschickte Rempler, Schubser von der Brücke bis hin zum Einsatz fieser Waffen à la Minen, Holzhammer sowie Schrumpfkanone führt der Weg auf die ersten Plätze. Dabei müssen auch noch die streckentypischen Gefahren in Betracht gezogen werden. Es kann schon vorkommen, daß Ihr duch einen mächtigen Schlag von King Kongs Pranken zermalmt oder durch einen Saurierbiss verschluckt werdet, was dann in eine langatmige und dementprechende zeitintensive Rückführungsaktion auf die Strecke ausartet. Die eigentliche Stärke von **Motor Mash** stellt aber der Mehrspieler-Modus dar, in dem Ihr mit bis zu vier Kumpels auf Punktejagd geht. rk



GEHT SO

Da hat die Kombination Eutechnyx plus Ocean plus Rennspiel bei ***Total Drivin'*** *aber um einiges besser harmoniert. In* ***Motor Mash*** *wurde von den Waffen über Streckeneigenheiten bis hin zu den Spielmodi rücksichtslos bei der Micro-Machines-Serie geklaut, ohne je den Charme des Vorbilds erreichen zu können. Abgesehen von einer Handvoll witziger Einfälle wirken die Kurse sowohl vom Design als auch von der Thematik her eher langweilig, was auch voll auf den Einspieler-Modus zutrifft. Gewinnt Ihr eine Liga, passiert überhaupt nichts: Keine neuen Strecken, keine neuen Autos. Das nenne ich Motivation. Außerdem verhalten sich die CPU-gesteuerten Vehikel hochgradig unfair. Bei Rempeleien werdet Ihr meistens benachteiligt und ein Fahrfehler katapultiert Euch sofort vom ersten auf den letzten Platz, was in diesem Spiel die Chance auf den Sieg ins Bodenlose stürzen läßt. Außerdem könnt Ihr Euch im Gegensatz zu den Gegnern auch bei exzellenter Fahrweise nie ein richtiges Vorsprungpolster herausfahren. Das mag ja für den Multi-Player-Mode ganz nützlich sein, allein nervt's nur. In besagtem Modus haben die Designer schließlich das Wichtigste nicht übernommen, nämlich die für zusätzliche Spannung sorgenden Strafpunkte. Den Einspielermodus kann man getrost vergessen. An Oceans Stelle hätte ich bei* ***Motor Mash*** *(oh, selbst die Anfangsbuchstaben sind identisch) zudem Angst vor einer Plagiatsklage von Codemasters.*

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Ocean
Testversion:	Ocean
Spieler:	1-4
Speicheroption:	MC-Save
Features:	6 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	56%
Musik:	59%
Soundeffekte:	58%

Spielspaß:

Single-Player:	58%
Multi-Player:	72%

Mass Destruction



Mit sechsmonatiger Verspätung folgt nun auch die PS-Umsetzung von **Mass Destruction**, dem überzeugenden **Return-Fire**-Klone von BMG. Vom Saturn-Vorgänger unterscheidet sich die PS-Adaption nur in kleinen, aber feinen Details. Zum einen wird das Analog-Pad unterstützt, mit dem linken Stick kontrolliert Ihr Euren Tank, mit dem rechten Eure Schußrichtung. Zweitens werden die Transparenz-Effekte der PS-Hardware ausgereizt, falls Ihr Euch hinter Gebäuden befindet, werden diese durchsichtbar. Dadurch ergeben sich strategisch mehr Möglichkeiten, denn jetzt könnt Ihr das Gelände wirklich voll ausnutzen. Ansonsten hat sich nichts geändert, in 24 Level gilt es, verschiedene Missionen zu erfüllen, wobei der Zerstörungswut keine Grenzen gesetzt sind, denn alles, was auf dem Bildschirm erscheint, kann in die Luft gejagt werden. Drei Panzer mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen stehen Euch zur Auswahl, die Ihr in den Stages durch Extras aufrüstet. Eine Übersichtskarte zeigt Euch den gesamten Abschnitt im Überblick und weist Euch den Weg zu bestimmten Zielen. Per Memory Card sichert Ihr nach jedem Level Euren Spielstand. rz



Vor allem die Transparenzeffekte tragen zum leicht erhöhten Spielspaß im Vergleich zur Saturn-Version bei, denn sie helfen beim Versteckspielen mit gegnerischen Truppen erheblich. Die Analog-Steuerung ist dagegen nur ein Gag, denn mit dem normalen Pad steuern sich die Panzer genauso gut. Die Kritikpunkte des Vorgängers behalten leider auch bei der PS-CD ihre Gültigkeit: zu leicht, kein Zwei-Spieler-Modus, keine anderen Fahrzeuge. Deshab gibt's auch diesmal kein Classic und ***Return Fire*** *bleibt mein Liebling in diesem Genre.*

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	NMS
Testversion:	BMG
Spieler:	1
Speicheroption:	MC, 1 Block
Features:	3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	70%
Musik:	75%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: 78%

Video Games Classic

Total Drivin'



Auf den Osterinseln dem Sonnenuntergang entgegenrasen: Herrlich...



Mit Slide durch den Bach in Schottland und dann Angriff!



In Ägypten machen Euch die schwer zu lenkenden Buggys zu schaffen

Das ist das Ergebnis von 380 km/h in Moskau mit einem Indy-Car

Daß man da nicht schon früher draufgestoßen ist: Analog zu den Beat'em Up-Compilations (**Fighters Megamix** oder **King of Fighters**) müßte doch auch ein Racing-Megamix Laune verbreiten, dachte man sich beim Ocean-Entwicklungsteam Eurotechnyx und die Idee zu **Total Drivin'** war geboren. Ihr entscheidet Euch bei Spielbeginn für einen Rennstall (ist jederzeit wechselbar), der sowohl Hi-Tech-GT-Flundern à la Porsche und Lotus als auch Rally-Boliden und sogar witzige Buggy-Flitzer in der Garage stehen hat. Nachdem Ihr Euch eine der sechs Strecken ausgesucht habt (je zwei Stadtkurse, Cross-Country-Schlammpfade sowie exotische Sand- und Inseltracks) heißt's das Gaspedal bis zum Anschlag durchtreten und Eure PS-Monster durch geschicktes Manövrieren via Bremse, Handbremse und zwei Slidebuttons sicher durch fiese S-Kurven und Schluchten geleiten. Nur wenn Ihr ein Rennen gewinnt, erhaltet Ihr die Startberechtigung für einen 'neuen' Kurs, der sich in Abhängigkeit von der gewählten Strecke in mehreren der nachfolgenden Punkte vom alten unterscheidet: 1. Andere Wetterverhältnisse (Sonnenuntergang, Gewitter etc.) 2. Hindernisse auf der Strecke (Baumstämme, Felsen) 3. Eingebaute Sprünge 4. Neue Teilstrecken gemäß der **Ridge Racer**-Serie 5. Höhere Anzahl zu fahrender Runden 6. Neue Autos (u.a. Indy-Car-Boliden!) und damit höherer Speed 7. Aggressivere Gegner 8. Rückwärtsstrecken. Eine Kombination all dieser Punkte ergibt pro Grundstrecke bis zu sechs Variationen, die Ihr erstmal als Sieger beenden müßt. Dies erweist sich jedoch ab Runde zwei als ultrahart, denn Eure sieben Konkurrenten verhalten sich absolut unberechenbar, schneiden Euch eiskalt, bauen selbst kurz vor Eurer Nase Massenkarambolagen und drängen Euch sogar in die Büsche. Alternativ findet sich genretypisch auf der schwarzen Scheibe auch ein Time-Trial-Mode, in dem Ihr ungestört die Jagd auf Bestzeiten eröffnen dürft. *rk*

SUPER

*So muß ein Rennspiel aussehen! **Total Drivin'** verbreitet durch seine schicke Grafik mit unglaublicher szenarischer Vielfalt (Wüsten, Strände, Tunnels, Höhlen, Alpenpässe, kreuzende Bäche, Abzweigungen usw.) und technischer Raffinesse (nahezu null Pop-Ups, keine Nebelsuppe, atemberaubender Speed mit den Indy-Cars und makellose Steuerung) sofort ein Feeling, das zum Weiterspielen und Erkunden reizt. Jeder Rennstall hat schwächere und bessere Autos in den einzelnen Kategorien, so daß Ihr einige Streckenhürden mit Bravour nehmt, jedoch bei anderen wieder bis zum Äußersten kämpfen müßt. Um etwa den Wüsten-Renner aus Ahmed's Team zu schlagen, müßt Ihr schon wie der Teufel fahren und dürft Euch nahezu keinen Fahrfehler leisten. Letztere werden übrigens sofort gnadenlos mit Überschlägen und Pirouetten im **V-Rally**-Stil bestraft und kosten immens Zeit. Die Techno-Tracks bringen richtig Pep ins PS-Spektakel und übertünchen geschickt die etwas lahmen Motorengeräusche. Obwohl man **V-Rally** grafisch letztlich nicht ganz erreichen konnte, motiviert vor allen Dingen der gelungene Mix verschiedener Rennspielarten zum Kauf.*

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Eutechnyx
Testversion:	Ocean
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save
Features:	NeGcon-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad:	5-8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	83%
Musik:	90%
Soundeffekte:	54%

Spielspaß: 83%

Frankenstein





Standbildgrafik und Rätselraten.

Wenn von Gruselgeschichten die Rede ist, denkt man normalerweise an Helden, die unerschrocken gegen Monster und sonstige Kreaturen ankämpfen. Nicht so in **Frankenstein - Through the Eyes of the Monster**. Hier spielt nicht etwa irgendein dahergelaufener Zeitungsreporter die Hauptrolle, nein, es ist Frankensteins Monster, das Ihr durch dieses interaktive Horror-Adventure steuert. Auf den ersten Blick erinnert die 3D-Standbild-Optik stark an **Myst**, wobei Ihr per Richtungs-Kreuz und L/R-Tasten das Geschöpf aus dem Schloß von Doktor Frankenstein zur Flucht verhelfen müßt. Unterwegs dürfen die gewohnten Wo-setze-ich-was-ein-Rätsel gelöst und virtuelle - nicht interaktive! - Gespräche mit digitalisierten Schauspielern wie Tim Curry (in der Rolle des Doktor Frankenstein) geführt werden. Wer den Klassiker **Myst** einmal gespielt hat, dürfte hier auf keine nennenswerte Hindernisse stoßen. *tet*



Die Idee, im Spiel ein Monster zu steuern ist nicht schlecht, doch bei Frankenstein hapert es an allen Ecken und Enden. Zunächst die Grafik. Nichts gegen die gerenderten Standbilder, doch wenn in einem Dungeon - getreu dem Motto fünf gleiche Motive ergeben hintereinander gereiht einen Gang - immer wieder die selben Bilder aufgetischt werden, oder die digitalisierten Akteure sich in schlechter Bildqualität in das Geschehen einblenden, dann vergeht einem bereits nach den ersten Zehn Spielminuten die Lust. Die Rätsel sind größtenteils von anderen Adventures abgeguckt und stellenweise vollkommen unlogisch. Ein Tip an Sega: Das selbe Spiel hätte man getrost auch auf Mega-CD brennen können.

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Interplay
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	Intern, 25-27 Blöcke
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	38%
Musik:	67%
Soundeffekte:	52%

Spielspaß: 43%

Inserentenverzeichnis

Ein Teil der Auflage enthält Beilagen der Firma Gameshop Kraschl, A - Jenbach / Tirol und der Firma World of Games, CH - Oberentfelden.



Ausgabe Nr.11/97 erscheint am 29. Oktober

EA Sports

Rob war mal wieder für Euch in den USA unterwegs und hat unter anderem einen Abstecher nach Vancouver eingelegt, um bei EA Sports alle neuen Sportspiele unter die Lupe zu nehmen, darunter auch das neue FIFA für Nintendo 64 und Playstation.

Tomb Raider 2

Der zweite Auftritt von Megababe Lara Croft rückt immer näher, deshalb wollen wir uns Vorort bei Core Design erkundigen, wie es unserem Liebling so geht. Der Trip war zum Zeitpunkt des Drucks noch nicht bestätigt, aber ein Preview gibts auf jeden Fall.

AUSSERDEM:

- ECTS London
- Tokio Toy Show
- Gex 2
- Bomberman 64

Diddy Kong Racing



Als erste deutsche Zeitschrift erhielten wir die Erlaubnis, Rare zu besuchen. Die pressescheuen Entwickler von **Donkey Kong Country 1-3**, **Blast Dozer** und **GoldenEye** luden uns nach England ein, um uns Vorort von der Qualität des geplanten Weihnachtshits **Diddy Kong Racing** zu überzeugen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantw.
Redaktionelle Leitung: Robert Zengerle (rz), Patricia Beischl (pat)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/99115-0, Fax: 089/99115499
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout, DTP & Bildbearbeitung: Maren Hengst
Titellayout: Journalsatz GmbH
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Nintendo
Anzeigenleitung: Alan Markovic

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/99115-305, Fax: 089/99115-222

Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (315)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Te.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservive, Margaretenstr. 49. 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (341)
International Account Manager: Emma Karpfinger (089/4613-362, Fax 089/4613-775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Japan: Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3-3800-3844
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.:08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Geschäftsführer: Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

Anschrift des Verlages:
DMV Verlag
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon 089/99115-0, Telefax 089/99115-199
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



Noch nie war Eishockey so cool!

NHL BREAKAWAY™ 98









www.acclaimsports.com

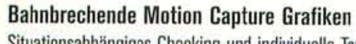


Keith Tkachuk
1996-97 NHL Goal Scoring Champion

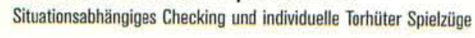


Ab Oktober für PC, PSX und Saturn.
Ab Februar ´98 auch für N64.

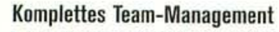




Mit allen 26 NHL Teams und über 600 Spielern
Plus historische NHL Team-Logos und Trikots



Bahnbrechende Motion Capture Grafiken
Situationsabhängiges Checking und individuelle Torhüter Spielzüge



Komplettes Team-Management
Eigens kreierte Spieler können entwickelt, verbessert, unter Vertrag genommen und verkauft werden



Der Unterschied zwischen Gewinnen und Verlieren liegt im Detail: Penalty killing. Gutes Checking. Perfektes Linienspiel. Gute Lauftechnik. Umfahren von Spurrillen im Eis. Lücken in der Abwehr zu Punkten verwerten … Oder glaubst Du es sollte anders sein?









